ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

Nº 11 • R$ 19,90

Toki

Revisitamos este gigante dos arcades e conversamos com seus produtores sobre a volta do personagem

Precursor do atual sucesso Diablo III, o primeiro grande RPG da Blizzard é jogado até hoje. Relembre as classes, missões e personagens marcantes

OLIMPÍADAS
De Los Angeles (1984) a Sydney (2000), o bravo desempenho dos jogos olímpicos nos games

STREET FIGHTER: THE MOVIE
Os bastidores da produção do pior (e mais curioso) episódio da série da Capcom

BIOFORGE
Para PCs: um survival horror futurista com robôs, religião e desafios inteligentes

POWER GLOVE
A luva do poder trouxe o futuro para os jogadores. Um futuro sombrio e problemático

JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 11 – Outubro de 2012

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável: Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Redação: Douglas Pereira
Revisão de Texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros, Eric Fraga, Orakio "O Gagá" Rob e Rafael Fernandes

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET
www.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador), Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação logística); Marcio Policeno, Carlos Mellacci, William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne e Débora Veles

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini, Evaldo Nascimento e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

EDITORIAL

Quando se trata de videogames e filmes, um produto pode ser tão ruim, mas tão ruim, que dá a volta completa no índice de qualidade e acaba ficando bom. O filme *Mortal Kombat*, por exemplo, tornou-se um clássico por ser cafona dos pés aos cabelos eletrificados de Raiden.

Entre os jogos retrô, *Street Fighter: The Movie* é o pior game de luta da Capcom, tão ruim quanto o filme que o inspirou. E, mesmo assim, suas bizarrices atraem jogadores como moscas nas lâmpadas. E foi este o foco da nossa reportagem: mostrar segredos dos bastidores da produção desse game, os improvisos, suas ideias originais e a dificuldade da época em trabalhar com celebridades. A reportagem tem até um lado educativo, mostrando como o apoio de grandes marcas e verba generosa não garantem o sucesso de um projeto.

O total oposto de *Street Fighter: The Movie* é *Diablo*, o nosso tema de capa. O primeiro episódio de uma marca, sem uma franquia popular que facilitasse sua vida nas vendas, *Diablo* foi um sucesso estrondoso e é famoso por ser obsessivamente refinado, quase como uma fórmula matemática. O game da Blizzard é tão único que é jogado até hoje, enquanto *Street Fighter: The Movie* ainda é lembrado em conversas bem-humoradas, como aquelas em que gozamos do primo esquisito que mastiga tijolo. Ainda assim, ambos fazem parte da história dos videogames e nunca serão esquecidos, de uma forma ou de outra.

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

Humberto Martinez
Montou a sua Shadaloo particular e solta raios de energia, espalhando o terror, o caos e o pânico. Incorporou o M. Bison de vez, não tem jeito.

Marco Souza
Merecia uma medalha de ouro nesta edição por conseguir harmonizar magistralmente as imagens com as toneladas de texto que passam para ele... e de última hora.

Orakio "O Gagá" Rob
Topou a missão de entrar nos calabouços de *Diablo* apenas com uma tocha. Ficou preso. Desesperado. Amaldiçoado. E pediu ajuda cósmica para escrever sua experiência.

Eric Fraga
Além de auxiliar o Gagá, dissecou o clássico oculto *BioForge*. Depois que se livrou das maldições, pôde jogar (quase) qualquer coisa no seu incrível SuperConsole (veja-o em ação em cosmiceffect.com.br).

Alexei Barros
Depois de relembrar os jogos olímpicos, ficou na dúvida se não havia um acordo dos fabricantes desses títulos com os donos de assistência técnica que consertam os joysticks.

Douglas Pereira
Com essas pautas de produtos fracassados que passaram para o Dougão, ele já está imaginando coisas: como seria jogar o *Street Fighter The Movie* com a Power Glove?

Rafael Fernandes
Em sua mais recente missão, garimpou e entrevistou os responsáveis pelo simpático *Toki* (do arcade e do remake). E o que será que ele já está armando? Mais macacos? Será?

SUMÁRIO

Por Alexei Barros

Ação Games #32 (1993)

PIONEER VAI REVOLUCIONAR O MERCADO

"Verdadeira bomba. A Pioneer já demonstrou o protótipo de seu sistema integrado de CD-ROM/Audio/Video/ Game/PC. Ou seja, um único aparelho com todas essas funções. Serão produzidos jogos exclusivos para o equipamento. E que jogos: atores e cenários serão reais, ou seja, feitos a partir de filmes. Eles terão tanta memória que será preciso gravá-los em discos de 12 polegadas (o tamanho dos LPs). E o mais chocante vem agora: ele será totalmente compatível com os jogos em CD para PC, podendo ainda rodar os da Sega e Nintendo. Isso não é demais? Mas o papo de rodar jogos da Sega e Nintendo ainda não é oficial, hein! Essa novidade da Pioneer tem tudo para revolucionar o mercado do CD-ROM, colocando tudo de cabeça para baixo!!! A apresentação do protótipo foi feita apenas para a imprensa japonesa, que ficou de queixo caído."

Análise OLD!Gamer

Lançado no Japão e nos EUA em 1993, o aparelho em questão é o Pioneer LaserActive, compatível com o formato LaserDisc – os discos mais comuns possuíam 30 cm, aproximadamente o tamanho de um LP. Com a utilização de um módulo adicional (chamado de Sega PAC), é possível tornar o console compatível com o Mega Drive/Sega CD e, com o NEC PAC, jogar os títulos do TurboGrafx-16/ TurboGrafx-CD. Porém, envolver a Nintendo no negócio não passou de uma loucura. Curioso a Ação Games ter dito que não era oficial a informação sobre a compatibilidade do sistema com jogos da Sega, sendo que o controle do Mega Drive aparecia na foto do LaserActive veiculada na revista. De todo modo, como já era de se esperar, a Pioneer não revolucionou o mercado, e o LaserActive fracassou com a proposta de convergência de vários aparelhos. A concorrência agradece.

Game-X #21 (1998)

VOCÊ SABIA? STAR FOX

"Na Europa, o título do jogo Star Fox é considerado meio 'bobinho'... e, como ocorreu com a versão original do Super NES, a saga de Fox McCloud recebeu um novo nome no Velho Mundo... e por lá o jogo é conhecido como Lylat Wars."

Análise OLD!Gamer
De todos os motivos possíveis para as variações de título, acreditar que os europeus achem *Star Fox* um nome "meio bobinho" é o mais improvável. De acordo com uma entrevista da revista Nintendo Official Magazine UK com um dos programadores do jogo, Dylan Cuthbert, o jogo conhecido nos EUA por *Star Fox* foi lançado na Europa como *Starwing* para não criar confusão como uma empresa de nome Star Vox; "F" é pronunciado como "V" na Alemanha. Especula-se ainda que a alteração aconteceu por já existirem dois jogos com esse nome no Velho Continente: *Star Fox*, de 1983, para Atari 2600, e *Starfox*, de 1987, para Commodore 64, ZX Spectrum e Amstrad CPC. Já que o *Starwing* não fez muito sucesso na Europa (510 mil cópias, segundo o site VGChartz.org), a Nintendo preferiu desassociar a sequência *Star Fox 64* desse nome. Por isso, o jogo do Nintendo 64 apareceu na Europa como *Lylat Wars*.

Ação Games #24 (1992)

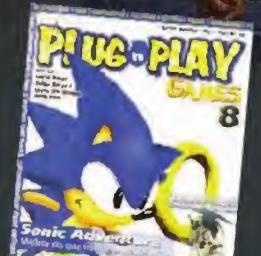
SUPER FAMICOM TERÁ FINAL FANTASY V

"Se você curte games de RPG, espere só até conhecer a novidade que vai sair no Japão neste final de ano. Final Fantasy V, para Super Famicom, promete ser o RPG mais difícil da série. Tão difícil e enroscado que foram necessárias 12 pessoas para criar a história. Mas as promessas do jogo não ficam só nisso, não: com 16 Mega de memória, o novo RPG trará a novidade da visão horizontal. Em vez de enxergar o jogo de cima, como se estivesse num helicóptero (na perspectiva clássica dos RPGs), o jogador verá o mundo de Final Fantasy V tal como as pistas de F-Zero. Imagine-se andando entre castelos, ruínas e monstros nesta perspectiva horizontal. Vai ser demais! Está pintando aí um futuro estouro de vendas, desses que vão formar as maiores filas nas portas das lojas. Já vi tudo."

Análise OLD!Gamer
Até para os padrões atuais, é um exagero ter esse batalhão de gente para criar o enredo de um jogo. No *Final Fantasy V*, somente duas pessoas escreveram a história: Hironobu Sakaguchi, com auxílio de Yoshinori Kitase. Já a informação sobre a visão horizontal não passou de um engano. O mais perto que um RPG da Square chegou na época das pistas de *F-Zero* com o uso do Mode 7 foram as corridas do *Chrono Trigger*, e era em uma parte do jogo, não no mundo todo.

Plug 'n Play Games #8 (1998)

CONTRA EM MÃOS CERTAS

"Finalmente a Konami percebeu sua grande burrada de ter deixado um clássico como Contra na mão dos incompetentes americanos da Appaloosa. Ela resolveu remediar essa mancada com os fãs da série, anunciando a produção de uma sequência de Contra, só que desta vez será uma equipe da própria Konami do Japão. O jogo está sendo programado para o N64."

Análise OLD!Gamer
Na verdade, a Konami persistiu no engano, deixando a série *Contra* nas mãos erradas. Depois de desenvolver o criticado *Contra: Legacy of War* para PlayStation e Saturn, a mesma Appaloosa fez o jogo seguinte, *C – The Contra Adventure*, e não a própria Konami. Esse título (ainda mais xingado) saiu somente para PlayStation – a série *Contra* passou longe do Nintendo 64.

Means Machines #2 (1991)

OLÁ, É O PC DA SEGA

"A Sega acabou de lançar o seu primeiro computador pessoal – o Tetra. É um IBM bastante potente e que tem como bônus a compatibilidade com o Mega Drive. O que significa que, uma vez que você terminou de fazer textos ou mexer com planilhas chatas, você pode conectar os lançamentos mais quentes do Mega Drive e jogar o que você gosta de verdade. Até o momento, a Sega não tem planos de lançar essa máquina por aqui [Grã-Bretanha]."

Análise OLD!Gamer
Esse PC só foi lançado no Japão, mas não se chamava Tetra e, sim, TeraDrive. Era um computador 286 (o sinônimo de potência em 1991; não ria) com um Mega Drive integrado, permitindo concentrar entretenimento e afazeres profissionais em um só aparelho. Isso, aliás, foi outro fato curioso da notícia: tratar o PC como uma máquina chata e exclusiva para o trabalho, sendo a Means Machines, uma revista da Grã-Bretanha, onde o computador ZX Spectrum se destacou pelos jogos. Apesar do insucesso, o TeraDrive não foi a única investida da Sega no ramo dos computadores. Em 1993, o Amstrad Mega PC foi vendido apenas na Europa com o mesmo conceito de unir PC e Mega Drive, embora seu hardware não tivesse relação com o TeraDrive.

Gamers #40 (1999)

CRIADOR DE MARIO ANUNCIA METROID

"Recentemente, o criador de Mario, Shigeru Miyamoto, anunciou que um time de produção da Nintendo está trabalhando em um dos mais esperados games para Nintendo 64: Metroid. Pela tradição, cada console da Big N teve somente uma versão do game da caçadora espacial Samus Aran e sua bio-armadura (com exceção do fracassado Virtual Boy). O primeiro episódio da série saiu para Nintedinho, já dando início à luta contra os piratas espaciais metroids e sua líder, Mother Brain. A continuação veio para Game Boy, com Metroid II: Return of Samus. Com Super Metroid (SNES), a série chegava à sua terceira versão. Todos no gênero plataforma, levando os jogadores à loucura. Claro que uma versão para o Nintendo 64 não poderia faltar. Nenhuma outra informação foi divulgada por Miyamoto, encarregado de supervisionar o grupo. Entretanto, rumores indicam que o game utilizará a mesma (ou, ao menos, uma baseado nela) engine gráfica de The Legend of Zelda: Ocarina of Time."

Análise OLD!Gamer
Essa notícia da Gamers tem como fonte a nota "Um tíquete para Zebes, por favor", publicada pelo site IGN em 18 de março de 1999. A revelação do jogo é meio curiosa, considerando que o próprio Miyamoto disse, em entrevista ao mesmo IGN em 2002 por ocasião do *Metroid Prime* (do GameCube), que a Nintendo não tinha ideias concretas para um episódio de *Metroid* no Nintendo 64. Por que ele anunciou o jogo então? Além disso, em declaração à revista gamesTM (edição #101), Yoshio Sakamoto, um dos criadores de *Metroid*, comentou que a Nintendo chegou a oferecer o desenvolvimento da série para outro estúdio (não revelado), que recusou por não se sentir apto para criar um jogo à altura de *Super Metroid*. Resultado: Samus Aran no Nintendo 64 só mesmo no *Super Smash Bros*. Por fim, uma correção: na série, os metroids são os organismos que se alimentam da energia vital dos seres vivos, não piratas espaciais liderados pela Mother Brain. Poxa!

GamePower #4 (1992)

7TH GUEST PARA SNES CD-ROM

"Já se sabe que um dos primeiros jogos para o SNES CD-ROM será 7th Guest. Trata-se de um jogo de mistério e terror já conhecido pelos fanáticos por jogos de computador (PC). Sobre a versão SNES CD-ROM, não se sabe muita coisa ainda, mas a versão para PC é bárbara. Conta a história da morte de um sinistro fabricante de brinquedos. Passa-se em uma mansão assombrada com direito a efeitos especiais do além (e 23 atores de verdade). Para se ter uma ideia, as coisas mudam de formato como no filme Exterminador do Futuro 2."

Análise OLD!Gamer
The 7th Guest é um exemplo claro da época em que os jogos para PC e consoles se distinguiam muito. Um adventure com atores reais, cenários pré-renderizados e temática adulta era privilégio de computadores. A história do cancelamento do add-on SNES CD-ROM é bastante conhecida (deu origem ao PlayStation), e *The 7th Guest* nem foi lançado para o SNES ou qualquer outro videogame da Nintendo.

MACGAMES

"A Apple entra no mercado de videogames com seu console compatível com os computadores Macintosh. Seu nome é Pippin Power Player de 64-bit com mídia baseada em CD. É o terceiro videogame baseado em estruturas de computadores."

Análise OLD!Gamer
Lançado nos EUA e no Japão em 1995, o console da Apple vendeu pífias 42 mil unidades até ser abandonado dois anos depois. O insucesso se deu pelo preço salgado (US$ 599) e escassez de jogos (bons ou ruins). Todavia, o Pippin não é exatamente o terceiro console com estruturas de computadores. Vieram antes: Atari 5200 (1982), com hardware quase semelhante à família de computadores 8-bit da Atari, embora os sistemas não sejam compatíveis; FM Towns Marty (1993), compatível com os jogos do computador FM Towns da Fujitsu; e Amiga CD32 (1993), baseado no computador Amiga 1200. Isso sem contar sistemas híbridos, como o Sharp X68000 (1987), computador que tem um hardware comparável a um arcade, e o PC-FX (1994), videogame cujo gabinete lembra o desktop de um computador.

VideoGame #26 (1993)

MICHAEL JACKSON EM REALIDADE VIRTUAL

"Michael Jackson pode virar o personagem principal de um game de realidade virtual realizado pela Sega. O cantor americano ficou impressionado ao conhecer o Sega Virtual Ride AS-1, durante visita que fez à Sega Entreprises Ltd., em Tóquio, no mês de dezembro. Michael foi acompanhado pelo presidente da Sega, sr. Nagayama, para uma visita na sede da empresa.

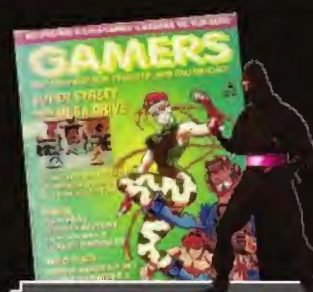
Os dois conversaram sobre o desenvolvimento de novos games baseados no sistema de realidade virtual e jogos de uso doméstico. O cantor experimentou diversos games durante sua visita, mas parece que Sonic the Hedgehog 2 foi o que ele mais gostou. O jogo foi instalado no seu quarto de hotel para garantir seu divertimento nas horas de folga."

Análise OLD!Gamer
Como já visto na matéria de capa da **OLD!Gamer #1**, Michael Jackson e Sega tem tudo a ver: *Moonwalker*, *Space Channel 5: Part 2*, a participação na trilha de *Sonic the Hedgehog 3*... essa ligação poderia ir até mais longe, como mostra a notícia. Apesar de tudo, há poucas informações a respeito da relação do cantor com a produtora, e é interessante saber que exista o registro dessa visita em que ele conheceu a máquina que simulava os movimentos com um sistema hidráulico. Apenas uma correção: o então presidente da Sega se chama Hayao Nakayama e não "Nagayama".

Gamers #3 (1994)

MORTAL KOMBAT: BONZINHO?

"Jason Rubin e Andy Gavin, programadores da Naughty Dog Software, estão cheios de moral: revistas americanas, inglesas e alemãs estão fazendo fila para entrevistá-los sobre seu novo trabalho... Way of Warrior será um novo game de luta para o 3DO. O jogo vai usar imagens digitalizadas dos lutadores. Novidade nenhuma até aí, mas... uma nova técnica de gravação irá garantir imagens mais nítidas, com animação e digitalização superiores.

Os cenários são belíssimos, tridimensionais, no mesmo estilo de The 7th Guest – jogo em CD-ROM que anda fazendo sucesso nos PCs. E os Fatalities... tem um mais carniceiro que o outro! Como acontece em Mortal Kombat II, o Fatality pode mudar de acordo com o cenário. Na fase com lava, por exemplo, o derrotado vai dar um mergulho na lava quente e ser reduzido a um esqueleto. É... parece que o velho MKII pode perder seu título de o mais violento dos games!"

Análise OLD!Gamer
É difícil de acreditar, mas essa Naughty Dog é a mesma empresa que faria os bonitinhos *Crash Bandicoot* e *Jak and Daxter*, além da consagrada série *Uncharted* do PlayStation 3. *Way of the Warrior* foi um título diferente de tudo o que a desenvolvedora fez, pela escolha do gênero de luta e pelos gráficos digitalizados.

EDIÇÃO HISTÓRICA

Nintendo Power #25
Junho de 1991

A Nintendo Power nasceu como uma revista oficial da Big N, sob a tutela do funcionário da Nintendo of America, Howard Phillips (não confunda com Howard Lincoln, ex-presidente da divisão americana). A edição #25 marcou a despedida de Phillips da Nintendo e do cargo de editor sênior – ele seguiu, na ocasião, para a Lucasfilm Games.

Em 2007, a Nintendo Power tornou-se uma publicação independente da editora Future US. Após desentendimentos entre a Nintendo e a Future, em agosto de 2012, a Big N decidiu não renovar a licença com a editora, e a revista foi encerrada, após 24 anos de circulação. A Nintendo afirma não ter interesse em continuar a revista por conta própria.

A edição #25 foi uma das mais lendárias. Antecipando a revelação oficial do Super Nintendo na Summer Consumer Electronic Show 1991, a publicação trouxe uma matéria sobre o console, com imagens conceituais do aparelho e o design definitivo. E para aproveitar essa entressafra de gerações e o lançamento de um jogo do calibre de *Battletoads* ainda para NES, a Nintendo Power preparou uma matéria sobre o jogo de inacreditáveis 36 páginas, com análise, mapas, guia e até histórias em quadrinhos.

ANTES E DEPOIS DO HYPE

GRANDIA

- **Plataforma: Saturn**
- **Revelado em: agosto de 1996**
- **Lançado em: dezembro de 1997 (Japão)**

PREVIEWS DA ÉPOCA

Gamers #12 (1996)

"Grandia será o próximo game da Game Arts (produtora de Lunar). O game já está sendo produzido há três anos e meio (seria um game para Sega CD no começo) e está sendo completado por um time de 150 pessoas (50% a mais do que o time que está produzindo Final Fantasy VII). Isso equivale a quase todo o pessoal da Game Arts, mais o pessoal da Skywalker Sound (divisão de trilhas sonoras dos filmes de George Lucas), que está produzindo a música. Os gráficos são totalmente em 3D (como quase todos os novos games) e podem ser vistos de qualquer ângulo. O sistema de batalha é parecido com o de Secret of Mana, só que um pouco mais complexo."

Means Machine Sega #50 (1996)

"Este título promete ser um RPG épico no estilo de Final Fantasy da Square ou da série Phantasy Star da Sega. Muito dos últimos dois anos foram gastos na criação do mundo bizarro de Grandia, que parece ir além da imaginação das esquisitices dos RPGs japoneses. Grandia não se contenta em ser melhor, também quer ser o maior. O tamanho da parte introdutória na cidade de Paam é um bom exemplo. Os modelos 3D de Paam cobrem 100 telas, cerca de dez vezes o normal de uma cidade tradicional de RPG."

PREVIEWS DA ÉPOCA

Gamers #18 (1997)

"Um dos RPGs mais esperados do Saturn está de volta nas páginas da Gamers. A Game Arts adiou o game, que seria lançado em maio e agora está previsto para outubro. Outra novidade confirmada é que o game será em dois CDs e não apenas um, como foi previsto anteriormente. Grandia terá gráficos totalmente em 3D texturizados em tempo real e supercoloridos."

Gamers #22 (1997)

"Grandia está quase pronto, e a Game Arts lançou um CD demo em maio no Japão. Final Fantasy VII tem nome, tem tradição, todo o sucesso já era esperado, agora Grandia vai pegar muitos de surpresa. O game tem tudo para arrebentar e ser o maior hit do Saturn dos últimos tempos. Ao ver os gráficos, você vai se perguntar: "Isso é um game de Saturn?". Grandia traz gráficos poligonais texturizados em tempo real e personagens 2D. A textura das casas, do chão, da água, é incrivelmente detalhada, com um look bem cartoon e lembra gráficos feitos à mão, como Lunar. Todos os efeitos sonoros e músicas são produzidos pela Skywalker Sound (divisão de trilhas sonoras dos filmes de George Lucas). Você não vai saber se está jogando um game ou assistindo a um filme."

REVIEW DA ÉPOCA

"Absoluto. Essa é a definição mais exata para este game que é, desde já, um dos maiores épicos da história dos videogames. Grandia foi lançado no final de 1997 no Japão e veio para derrubar, sendo um sucesso total de vendas.

O Saturn não é o console mais adequado para produzir gráficos poligonais, mas a Game Arts conseguiu praticamente um milagre. A qualidade das texturas é impressionante. Cada casa, cada objeto, as dungeons, as águas, tudo possui uma textura característica de alto nível, com um colorido espetacular. Além disso, o nível de detalhes nos cenários é grande, algo raramente visto em games com gráficos poligonais.

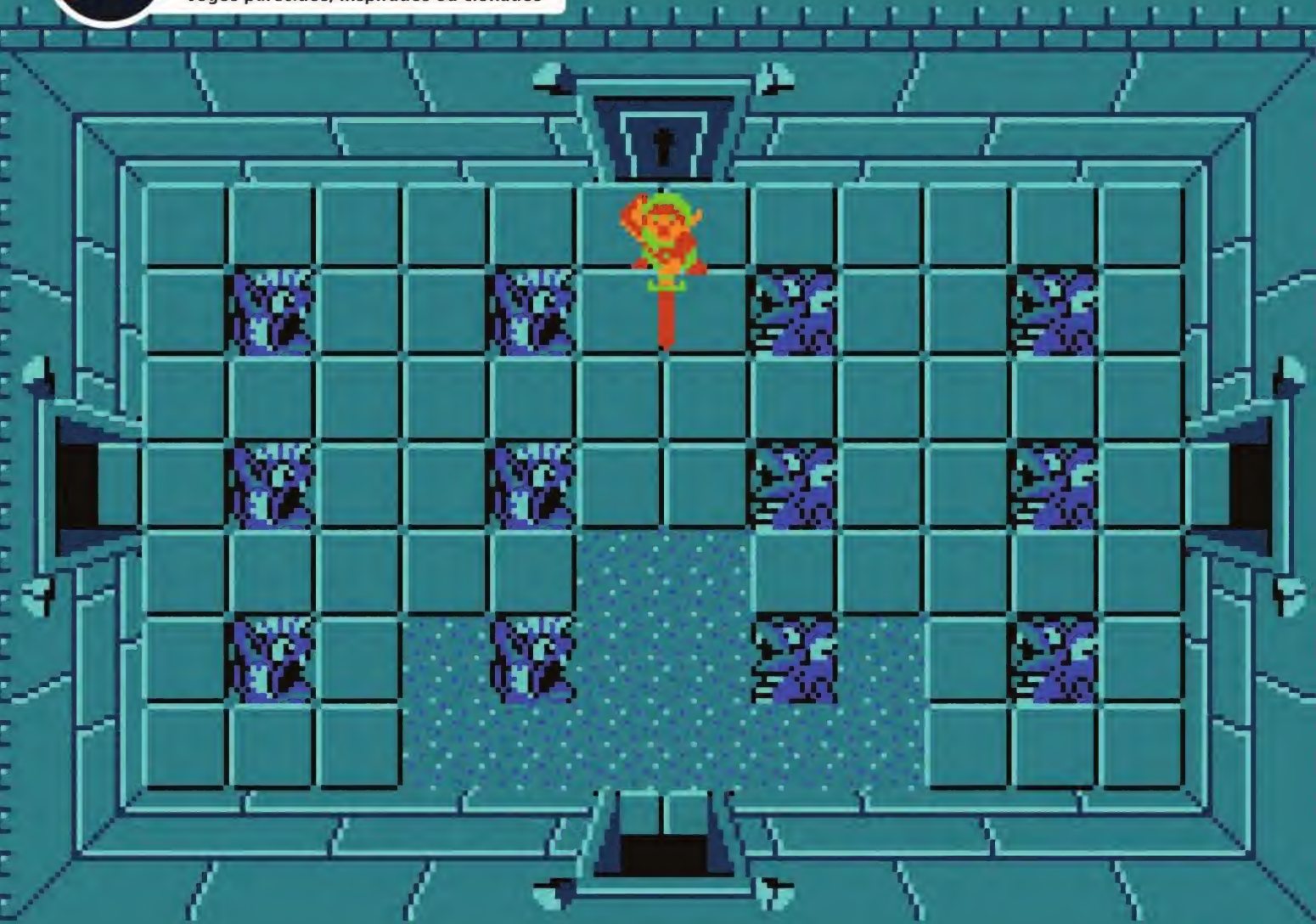
Em muitos pontos do jogo, a câmera se torna automática e dá uma geral nos cenários com ângulos de visão alucinantes. Em cidades e dungeons, você tem controle total sobre a câmera, podendo rotacionar e dar zoom à vontade. Mas nem tudo é poligonal em Grandia. Todos os personagens são sprites comuns em 2D com uma vasta animação. Os personagens principais têm centenas de quadros de animação que ajudam a expressar suas vontades, sensações e sentimentos. A exemplo de FFVII, Grandia possui cenas em CG, mas, desta vez, os gráficos produzidos em estações de Computação Gráfica mesclam-se com desenhos à mão, criando um visual extraordinário.

A trilha sonora é digna de um grande filme épico. As músicas assumem um papel importante, sempre combinando com cada situação, passando assim, a emoção certa de cada cena. Todas são bem compostas e executadas, com arranjos muito belos, e variam bastante, desde o clássico ao pop. Os efeitos sonoros também impressionam. Há desde sons de gaivotas e multidões até água corrente e ventos (não como aquele sonzinho de vento que a Square utiliza em grande parte de seus games; FFVI, Chrono Trigger e até FFVII, só para citar alguns), passando por sons de fogueira e de frigideiras.

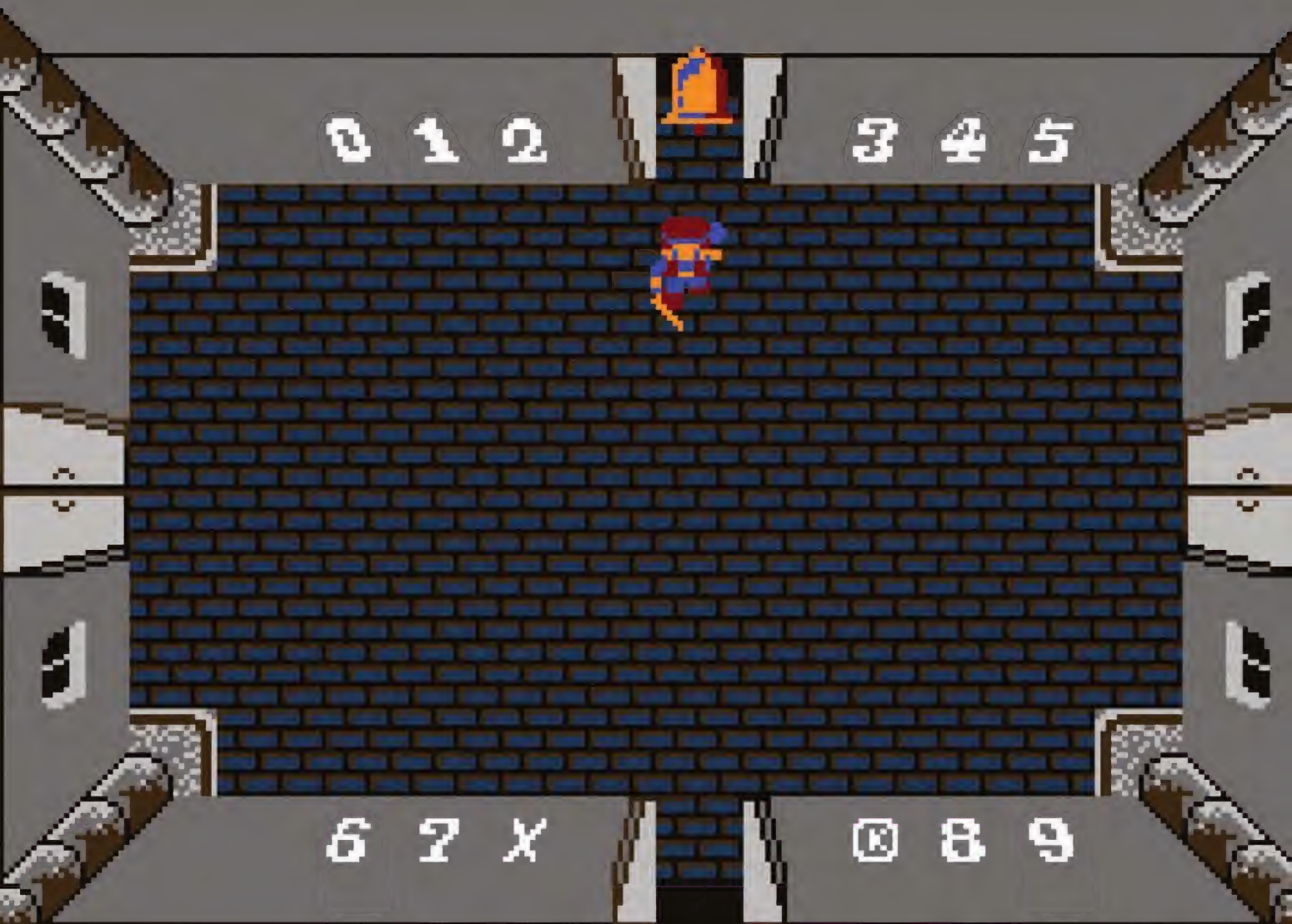
A batalha em si é ação total. Você define as ações por meio de um menu-argola (no consagrado esquema de Secret of Mana). É possível fazer combos de muitos hits, fazendo com que seus personagens desfiram ataques e magias rápidas e alternadamente para causar muito dano de uma só vez. Você se movimenta livremente pelos cenários, tanto em cidades, quanto em dungeons e casas, com um estilo parecido com o de Secret of Mana. Agora, se você quer saber mais detalhes sobras as desventuras de Justin, Sue, Fina e sua trupe, basta conferir na próxima Gamers, juntamente com o início da estratégia deste game que figura ao lado de FFVII como o melhor RPG de todos os tempos."

Análise de **Fabio Santana** (então editor da Gamers, atual Gerente de PR da Capcom para o Brasil)

Gamers #27 (1997)

Análise OLD!Gamer:
Enquanto que a revista Means Machine Sega não sobreviveu para analisar o jogo, após o review, a Gamers publicou um guia em seis partes nas edições #28, #29, #31, #32, #33 e #34, o que mostra a atenção que o jogo recebeu. Porém, por mais saudosas que sejam as lembranças no Saturn da extensa aventura de Justin – que, em 1999, foi levada ao PlayStation, desta vez também em inglês –, o impacto de Grandia provocado na época do lançamento se diluiu no decorrer dos anos. Hoje, *Grandia* ainda é um dos mais importantes RPGs da geração 32-bit e pode ter sua qualidade comprovada na rede PlayStation Network do PlayStation 3, mas não se equipara à comoção provocada por *Final Fantasy VII*, o jogo que a imprensa colocou frente a frente com a obra da Game Arts. Quantas vezes se falou nesses anos em um remake de *FFVII*? E em alguma releitura de *Grandia*... alguém?

THE LEGEND OF ZELDA

(FAMICOM DISK SYSTEM . 1986)

Tudo bem que *The Legend of Zelda* influenciou vários jogos, mas... a Asmik não poderia ter esperado um pouco mais para copiar? *Adian no Tsue*, lançado em dezembro de 1986 (a primeira versão de *Zelda* para o Famicom Disk System saiu em fevereiro do mesmo ano), é um jogo didático, o primeiro de uma linha de títulos educativos da Sunsoft. Com problemas de matemática, a jornada recheada de números já começa em um calabouço e visão igual às dungeons de *Zelda*. O jogador controla um cavaleiro que desfere espadadas para derrotar

ADIAN NO TSUE

(FAMICOM DISK SYSTEM . 1986)

monstros – aliás, o alcance dos ataques é curto de dar raiva. Eventualmente, para seguir à próxima sala, é preciso bater nos números na parede que vão resolver as equações aritméticas propostas pelo jogo: adições, subtrações, multiplicações e divisões; no outro modo, dá para solucionar as contas sem a parte de aventura. Joguinho chato, sem a menor graça. *Adian no Tsue* ainda conseguiu a proeza de superar a monotonia de *Donkey Kong Jr. Math*, mais um jogo educativo 8-bit dispensável da biblioteca do NES.

DIABLO

O CLÁSSICO DA BLIZZARD QUE FEZ DO CLICAR DO MOUSE A ARTE DE EXPLORAR CALABOUÇOS

Por Eric Fraga e Orakio "O Gagá" Rob

Se daqui a uns 20 anos a equipe da **OLD!Gamer** preparar uma matéria relembrando os grandes acontecimentos de 2012, o título de jogo mais badalado do ano dificilmente vai escapar das garras de *Diablo III*.

Há tempos não se via tanta expectativa em torno de um lançamento. Também, pudera: foram 12 anos de espera desde *Diablo II*, um clássico que vendeu um milhão de cópias nas duas primeiras semanas, estabelecendo um recorde entre os jogos de computador da época. E, se você só está conhecendo a série agora com a terceira parte, ou se quer participar da festa, mas seu código moral retrogamer o impede de jogar qualquer coisa lançada após 1999, acenda sua tocha e venha se aventurar conosco pelos 16 macabros níveis do primeiro jogo da franquia para descobrir como tudo começou.

DIABLO
- **Ano:** 1996
- **Publicação:** Blizzard Entertainment
- **Desenvolvimento:** Blizzard North
- **Plataforma de origem:** PC
- **Versões:** Mac e PlayStation

AS ORIGENS DO MAL

31 de dezembro de 1996. Chegava ao fim o ano que viu o lançamento de *Quake* e *Command & Conquer: Red Alert* nos PCs. As pessoas se preparavam para celebrar a virada com paz e fogos de artifício. Enquanto isso, a Blizzard North (outrora Condor, estúdio independente adquirido e renomeado pela Blizzard naquele mesmo ano) organizava um réveillon um tanto diferente para jogadores ao redor do mundo, lançando *Diablo* horas antes do estourar do primeiro champanhe.

Mas essa história começa bem antes disso, mais precisamente em 1980. Foi nesse ano que dois programadores norte-americanos (Michael Toy e Glenn Wichman) criaram *Rogue*, um clássico jogo de exploração de labirintos e combate a monstros para sistemas UNIX. Obviamente, não era possível criar gráficos avançados naqueles tempos, e *Rogue* apostava na imaginação dos jogadores: o herói, que era nada mais que uma arroba, enfrentava seres representados por letras do alfabeto – um "T", por exemplo, representava um ameaçador troll!

Rogue rodava nos terminais de tela preta, típicos do DOS, e, embora o visual primitivo não empolgasse, os labirintos gerados de forma aleatória a cada nova partida, as diversas possibilidades de exploração e a variedade de inimigos fizeram dele um jogo muito influente. A popularidade de *Rogue* foi tanta que surgiu um gênero para designar os clones: roguelike. Encaixam-se nessa classificação jogos caprichados, como *Vagrant Story* para PlayStation e, principalmente, *Diablo*. Seria um exagero dizer que esses jogos são apenas clones de *Rogue*, mas podemos dizer que o velho clássico forma, no mínimo, o esqueleto que os sustenta.

Momento de tensão em *Rogue*, que inspirou *Diablo*: como dá para ver claramente no lado direito, um aventureiro (@) foi atingido por um sapo (f) enquanto atravessa um corredor (#####)

Embora seja conhecido como um RPG, *Diablo* é fiel à fórmula de *Rogue*, e por isso é muito mais simples do que a maioria dos jogos do gênero. Enquanto outros RPGs de computadores tinham mecanismos complexos de criação de personagens, em *Diablo* há apenas três classes de aventureiros: guerreiro, ladina e feiticeiro. E só é possível personalizar quatro atributos básicos: força, magia, destreza e vitalidade. O mundo do jogo também tem proporções modestas, restringindo-se a uma única cidade com menos de dez habitantes e a um só labirinto de 16 níveis. E, exceto pelo longo e envolvente texto do manual, não há muito o que ver em termos de história.

Se tudo isso parece difamar

Alguém realmente sente vontade de ler um livro rodeado por velas em catacumbas escuras e perturbadoras?

ALGUNS DEMÔNIOS INTERESSANTES

• **Black Death:** os zumbis de pele amarelada não parecem perigosos, mas cada golpe deles tira permanentemente um ponto de energia! Magos e ladinas cuidadosos com as "esquinas" estreitas das catacumbas não têm problemas para eliminar essas criaturas à distância, mas guerreiros devem evitar o mano a mano.

• **Succubus:** o inferno de *Diablo* tem uma enorme quantidade dessas criaturas, mas estranhamente é muito difícil encontrar jogadores reclamando de serem atacados por legiões de capetinhas voadoras de tanguinha e com os seios à mostra. O altar do arcebispo Lazarus está cheio delas... Danadinho!

• **Balrogs:** nem são tão poderosos, mas têm um visual bastante assustador. Capazes de voar, chifrudos e de pele vermelha, são a visão clássica que temos do diabo. Lançam magias do tipo Inferno, que não chegam a causar muito dano... e olhe o tamanho da espada do sujeito! Também são ótimos em esquivas.

o jogo, saiba que é justamente o contrário: o maior trunfo de *Diablo* está nessa simplicidade. Nada de longas sequências épicas para que o jogador se acomode e assista como se fosse um filme, nada de menus complexos. *Diablo* é ação pura tempo inteiro, furiosamente divertido e viciante, e isso só é possível porque em momento algum o jogo esquece o que realmente é: apenas um jogo. Assim como *Rogue* não tinha qualquer constrangimento em retratar o herói como uma arroba, *Diablo* não tem pudor algum em fazer com que os demônios derrotados explodam em uma pilha de moedas. A interface não quer ser realista ou convincente; apenas quer ser funcional, e faz isso tão bem e sem dramas de consciência quanto o velho *Rogue* com seus monstros-letras. Esse foco em não ser mais do que um jogo continua em *Diablo III* e certamente explica, em partes, seu sucesso – embora estranhamente parte da crítica tenha reclamado da falta de realismo. Ao topar com essas críticas, desconfie: o sujeito provavelmente não jogou "de verdade" o primeiro *Diablo*. Nós somos adeptos desta linha de opinião:

"Essa é a beleza da maioria dos mundos que a Blizzard cria... não tem confusão, o jogo não arrasta o jogador por nenhuma maquinação complicada, inútil ou indesejada. A Blizzard sabe como criar diversão pura e simples. E ponto final. Essa diversão simples e direta é o cerne de Diablo." – **Revista Computer Games Strategy Plus, de 1997**

Outra prova de que a Blizzard fez um esforço consciente para afastar *Diablo* do realismo do cinema para mantê-lo próximo a suas raízes está nos arquivos do CD, que esconde um vídeo de introdução do primeiro chefe, Butcher, habitante do segundo andar do labirinto. O vídeo foi feito, mas não entrou no jogo; em vez disso, o jogador tem seu primeiro encontro com o vilão da forma mais natural possível: abrindo a porta de sua câmara de horrores sem ser apresentado ao que o aguarda lá dentro. O CD também traz um vídeo não utilizado do chefão final, o próprio Diablo.

Para evitar interrupções ao ritmo indestrutível que *Diablo* mantém do início ao fim, a Blizzard parece ter adotado a seguinte abordagem com o enredo: antes de começar o jogo, o jogador abre o manual, e as muitas linhas da história se espalham pelo ambiente como uma névoa macabra. Ao fechar o manual, o jogo de fato começa, e a música e as breves palavras dos habitantes de Tristram cumprem o papel de manter a névoa ao seu redor até o fim. Nada mais precisa ser dito pelas próximas horas, até que o jogo acabe em um vídeo caprichado e surpreendente.

Ah, nada como invocar uma hidra cuspidora de fogo para dar uma forcinha e tostar os inimigos pelo cenário...

A DESCIDA AO INFERNO

Atualmente, a distribuição digital é cada vez mais predominante. Já é comum comprar o jogo via internet e não receber qualquer conteúdo físico; apenas um link para fazer o download. Mas, nos idos dos anos 90, o Steam nem sonhava em existir, e as velocidades de conexão eram proibitivas para o download de jogos. Ninguém parecia muito incomodado com essa situação: a mídia física não era vista só como necessidade, mas como uma chance de expor a ambição artística dos criadores e para seduzir os jogadores.

A embalagem de *Diablo* tinha uma capa desdobrável que revela a ameaçadora figura do grande vilão do jogo (imagem abaixo). Como era de praxe nos grandes lançamentos da época, o manual de instruções era na verdade um denso livreto, com ilustrações e informações extras sobre o universo do game.

Frases de William Shakespeare misturam-se a desenhos, ícones e instruções sobre onde clicar para atacar com sua espada ou lançar bolas de fogo arcânicas.

Enquanto vai dando explicações sobre o sistema de acúmulo de experiência e níveis, o manual nunca sai do clima. Em um trecho, ele tem a preocupação de justificar a habilidade natural que os guerreiros têm de reparar suas armas e armaduras e ainda dar ao jogador a dica de que recorrer a um profissional pode render melhores resultados.

> "Os longos períodos que os guerreiros passam longe de suas casas e da civilização em geral fazem da capacidade de restaurar suas próprias armas e armaduras uma necessidade. Apesar disso, suas habilidades não se compararam às de um autêntico ferreiro."

Digamos que a imagem da tela de instalação de *Diablo* não tranquilizava as mães preocupadas com o que os filhos jogam

A beleza dessa etapa que antecede a jogatina está em descobrir o efeito que esses detalhes descritos de forma tão elaborada terão no jogo.

A trama, contada em detalhes quase que exclusivamente pelo manual, narra um conflito entre a luz e as trevas. Desde o início dos tempos, os anjos defensores da disciplina e da ordem se contrapõem aos demônios, representantes do caos, como a verdadeira natureza das coisas. A guerra ocorrida em um plano sobrenatural, "O Grande Conflito", não teve vencedores. Com o empate entre a luz e as trevas, o apoio dos mortais era essencial.

Foi nesse contexto que anjos e demônios passaram a conviver entre os homens, cada grupo tentando seduzir a raça humana para sua causa. As trevas haviam sofrido um grande revés quando a irmandade de magos Horadrim, recrutada por um anjo, deu cabo de todos os grandes senhores do mal – exceto por um.

Depois do manual, a próxima peça de literatura era o famoso README.TXT. Era praxe incluir na mídia do jogo esse arquivo de texto simples, geralmente com um agradecimento dos programadores, um rápido guia de comandos e dicas para obter um melhor desempenho no computador. Enfim, era a solução ideal para quem queria ler o manual mais tarde e só precisava de algumas instruções básicas, parte do delicioso ritual de jogar no computador.

O README.TXT da Blizzard deixa transparecer a confiança dos programadores do jogo.

> *"Antes de mais nada, muito obrigado por comprar Diablo. Trabalhamos duro para criar um jogo que fará você gastar muitas e muitas horas jogando. Também incluímos algumas coisinhas em Diablo que você provavelmente não vai reparar à primeira vista."*

O CD de instalação não tinha nenhum tipo elaborado de proteção anticópia. Para a Blizzard, ter o disco em mãos

A bela caixa de *Diablo* mostra que distribuição digital é para os fracos

Que saudade dos tempos dos manuais caprichados...

era prova suficiente de que o jogador tinha adquirido o jogo – nesse ponto, os jogadores de *Diablo III*, que passaram horas sem jogar devido a problemas no servidor de autenticação da Blizzard, podem sentir inveja.

A generosidade da Blizzard ia além: o CD incluía também a opção de instalação secundária spawned, uma espécie de versão de demonstração com várias limitações, como não poder escolher a classe do personagem. Era possível até jogar o multiplayer com essa versão, então o jogador geralmente instalava o spawned nos PCs dos colegas para jogar online com eles. Isso só deixava a galera viciada e a fim de comprar o jogo completo.

Nessa época já era comum a cópia caseira de CDs de jogos, e a Blizzard parecia desconfiar de que o truque estava na experiência online: só jogava multiplayer nos servidores da empresa quem tivesse uma chave oficial ou a instalação spawned. Após a instalação, vinha a apresentação, com gráficos 3D pré-renderizados e um urro de Diablo. Muita gente que estava com o som alto em sua primeira partida tomou um susto inesquecível nessa hora.

A NOITE PRECEDENTE À JORNADA

Após a instalação, é hora de fazer uma escolha importante: a classe de seu personagem. Três classes estão disponíveis, com diferentes curvas de complexidade para que jogadores de todos os níveis de habilidades possam se divertir.

A classe mais simples é a do guerreiro (warrior). Mestre no ataque a curta distância, com espadas e machados poderosos, o guerreiro não só é o mais forte como também o mais resistente dos personagens. Como não tem grandes habilidades mágicas, a ação fica focada no ataque físico. É o personagem mais fácil de ser controlado por novatos.

Já o feiticeiro (sorcerer) é um caso de extremo oposto. Com pouquíssima força física e baixa resistência a danos, desde o início ele é extremamente dependente do poder de suas magias e de poções restauradoras de energia e mana (a energia mágica). Por isso, é a classe mais difícil de ser dominada no início, embora possa ser uma máquina de destruição em massa a longo prazo.

Uma frágil ladina de nível 1 dá seus primeiros passos em meio a tochas e sarcófagos sinistos

No meio do caminho, está a ladina (rogue), única personagem feminina controlável. Ela não é eficiente a curta distância como o guerreiro e só faz uso modesto de algumas magias mais fracas, mas destaca-se no uso das armas de longa distância. Seus altos índices de destreza a transformam em uma metralhadora de flechas, tendo os poderes mágicos medianos como bônus. É a classe mais equilibrada de todas.

Cada classe exige um estilo de jogo totalmente diferente, e quem terminar a aventura usando um guerreiro, por exemplo, vai ter que repensar todas as suas estratégias para ser bem-sucedido novamente com um feiticeiro ou uma ladina. Como se isso já não bastasse para manter o jogador entretido por muito tempo, *Diablo* oferece um divertido modo multiplayer para quatro jogadores com três níveis de dificuldade: Normal, Nightmare

A igreja esconde a passagem para o labirinto. O homem sangrando e a iluminação sinistra dão indícios do que está por vir

e Hell. Quanto mais alto o nível, maiores são os tesouros deixados pelos monstros (que, obviamente, também se tornam muito mais fortes e perigosos). O modo single player não tem seleção de dificuldade por padrão, mas a expansão *Hellfire* lançada quase um ano depois, em 1997, resolve esse problema e ainda acrescenta uma nova classe de personagem, como veremos mais para frente.

Logo nos primeiros segundos de jogo, fica bem claro que não adianta apertar as setas do teclado para se locomover: toda a movimentação é realizada com o mouse. Clique em um ponto da tela para ir até lá; clique sobre um morador da cidade para conversar com ele; clique sobre um monstro para atacá-lo (ou clique com o botão direito para lançar uma magia sobre ele). O clique é quem dita a ação. As funções do teclado se resumem a atalhos para acessar o inventário (tecla "I") e o livro de magias (tecla "B"), e é até possível terminar o jogo sem o teclado, embora os atalhos das teclas ajudem bastante.

O GUERREIRO

O guerreiro não depende de magias e estratégias elaboradas para sobreviver. Seu poder bruto de ataque e sua resistência a danos dão ao jogador uma segurança maior do que as outras classes.

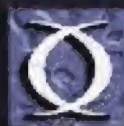
Mas, como único personagem especializado no combate corpo a corpo, o guerreiro preocupa-se com perigos que geralmente não afetam a ladina e o feiticeiro em níveis mais avançados. Enquanto essas classes devem evitar ao máximo aproximar-se dos inimigos, o guerreiro tem que se enfiar no meio dos grupos de demônios para usar espadas, machados e outras armas de curto alcance.

Todo personagem atingido por um adversário pode ficar atordoado por uma fração de segundo. Isso não é um problema quando a luta é um a um, mas se o guerreiro for cercado por demônios, a rápida sucessão de golpes recebidos pode fazer com que ele não consiga contra-atacar. É aterrorizante quando, cercado no meio do combate com uma multidão de esqueletos, suas poções de energia começam a acabar e os mortos-vivos não param de aparecer à sua volta – quem explorou a tumba do rei-esqueleto Leoric deve saber do que estamos falando.

Tudo isso faz cair o mito de que jogar com o guerreiro se resume a metralhar o mouse. É preciso ser cauteloso, ter um bom estoque de poções e estudar a melhor maneira de "estourar" uma sala cheia de demônios para não se ver cercado; saber posicionar-se é essencial para o guerreiro. No modo multiplayer, as coisas não são diferentes, e você tem que tomar cuidado para não se meter na frente das flechas da ladina e não ficar no caminho das magias de seu amigo feiticeiro.

Enquanto o poder de um feiticeiro pode ser medido pela riqueza de seu livro de magias, a evolução de um guerreiro está na conquista de equipamentos. A personalização desta classe é mais focada na escolha de armas e armaduras do que em seus atributos ou habilidades específicas. Como o sistema de equipamentos de *Diablo* é extremamente variado e complexo, escolher a melhor configuração de itens para o guerreiro é uma tarefa que o torna desafiador e divertido mesmo depois que o herói atinge o nível máximo de experiência. Sempre há um equipamento com novas possibilidades para recriar suas estratégias.

Os músculos ajudam, mas sem boas armas um guerreiro não é ninguém

PODER E ASTÚCIA

Embora esteja bem longe de ser um perito nas artes mágicas, o guerreiro que souber usar magias com inteligência pode criar combinações de magia e ataques físicos que seriam inviáveis para os feiticeiros. É o caso da manobra conhecida como "telekill" ou morte por teletransporte: ao avistar um inimigo, o guerreiro usa a magia de teleporte para aparecer ao lado de seu rival, iniciando uma sequência de ataques antes que ele possa preparar sua defesa. Telekill é incrivelmente útil contra monstros que atacam à distância.

Mas nenhuma estratégia é suficiente para um guerreiro mal equipado, e uma das melhores armas que você pode carregar é a King's Sword of Haste. Essa espada, que pode ser deixada por monstros no labirinto ou comprada de Griswold ou Wirt, oferece bônus de 155% de ataque e mais 77% de chances de atingir o inimigo, além de permitir ataques mais rápidos. Somada à técnica de telekilling, a espada é brilhante.

Atacando à distância com flechas, a ladina muda totalmente a dinâmica do jogo

LADINA

Mestre no uso do arco, ela tem a maior destreza dentre as três classes de heróis, o que se traduz em maiores chances de acertar o alvo com suas flechas. O ataque à distância é sua especialidade, e a grande velocidade de seus disparos combina-se à fúria de sua discreta variedade de magias. Quem souber gerenciar bem o inventário ainda pode fazer uso de escudo e espada em situações mais propícias a ataques a curta distância, visto que sua resiliência é bem razoável.

O esquema básico de combate com a ladina é composto por duas manobras. Na primeira, a do ataque, deve-se segurar a tecla shift para travar a personagem onde estiver e clicar freneticamente sobre o inimigo para atingi-lo com a maior quantidade possível de flechas. Para grupos de inimigos ou demônios um pouco mais resistentes, pode-se consumir um pouco de mana e soltar uma Chain Lightning para fechar a conta.

Porém, os inimigos mas fortes vão resistir e se aproximar perigosamente da ladina. É então que entra a segunda manobra, a do posicionamento: a ladina para de atacar e começa a correr pelo cenário para abrir espaço e voltar a disparar flechas de uma distância segura. Para isso, vale recorrer eventualmente à magia de teleporte para deslocar-se instantaneamente para o outro extremo da tela.

Os melhores arcos exigem altos níveis de destreza para serem equipados, o que estimula ainda mais o jogador a investir nesse atributo ao ganhar níveis. Os arcos com sufixo swiftness são especialmente velozes, e capazes de levar o próprio senhor das trevas à lona. Porém, tanto poder e velocidade têm como preço um rápido desgaste do equipamento. Quem não quiser gastar o pergaminho de Town Portal a todo momento para restaurar a arma com Griswold deve ter sempre à mão um bom escudo e uma espada razoável para explorar mais um pouquinho do labirinto quando o arco estiver prestes a quebrar. Nessas horas, um pergaminho de Mana Shield pode ajudar bastante.

A versatilidade da ladina permite ainda uma abordagem furtiva à la *Metal Gear*, com avanço cuidadoso pelo labirinto, derrubando um inimigo por vez, à distância.

OS LETAIS ARCOS WINDFORCE E EAGLEHORN

Estes dois arcos talvez sejam os melhores que uma ladina possa ter em sua coleção. Ambos são grandes arcos de guerra (Long War Bows) e podem ser encontrados aleatoriamente.

Windforce (à direita) é o mais forte e conta com um bônus de 200% de dano! Além disso, suas flechadas causam "knock back" e empurram os demônios atingidos para trás. Isso faz com que a arma seja muito útil principalmente contra os adversários que causam grandes danos a curtas distâncias.

Já contra inimigos que atacam à distância, nada melhor que o **Eaglehorn (à esquerda)**. Embora não seja tão poderoso quanto o Windforce (oferece "apenas" 100% de bônus nos ataques) nem cause knock back, conta com bônus de 50% nas chances de atingir seus alvos e ainda é indestrutível.

"Graças aos céus, você voltou! Muita coisa mudou desde os tempos em que você vivia aqui, meu amigo. A paz reinava, até que os cavaleiros negros chegaram e destruíram nossa vila. Muitos foram mortos sem oferecer qualquer resistência, e aqueles que tentaram lutar foram assassinados ou levados como escravos – ou coisa pior. A igreja na entrada da cidade foi profanada e agora é lar de rituais sombrios. Os gritos que ecoam pela noite não são humanos, mas talvez alguns dos habitantes da cidade ainda estejam vivos." – Ogden, o dono da taverna

O arco e flecha sempre quebra um galho na hora de atacar os inimigos que estão atrás das grades

de fãs apaixonados por RPGs. Com 40 monstros diferentes a serem exterminados, uma imensa variedade de armas e armaduras para equipar e 16 níveis a serem explorados, não é difícil entender por que Diablo é um sucesso tão grande. E para dar ainda mais longevidade à diversão, Diablo ainda oferece labirintos gerados aleatoriamente e três classes diferentes à escolha do jogador." – Jornal New Strait Times, 12/01/1998

Toda partida de *Diablo* começa no mesmo local: na devastada cidade de Tristram. É uma cidade minúscula para os padrões da maioria dos RPGs. Há apenas oito habitantes, dos quais cinco prestam serviços variados ao jogador, como compra e venda de itens e recuperação de energia. Não há inimigos em Tristram; você pode conversar tranquilamente com os locais, que estão sempre dispostos a contar e recontar a história macabra do dia – com uma dublagem bem atmosférica e ligeiramente exagerada para colocá-lo no clima da aventura.

Nesse início, eles contam ao jogador sobre como o outrora bondoso arcebispo Lazarus levou um grupo de habitantes de Tristram a uma violenta armadilha no labirinto subterrâneo. Alguns dos atuais habitantes da cidade estão entre os sobreviventes dessa armadilha. O objetivo do jogo é justamente atravessar o labirinto, acertar as contas com Lazarus e destruir o coisa-ruim Diablo.

A escuridão se intensifica nas catacumbas do quinto andar

Há muito a se aprender sobre os equipamentos à venda em Tristram, mas há pouca verba para gastar no início. O ideal é ser prudente e adquirir algumas poções vermelhas para recuperar a energia em emergências. Feiticeiros podem (e devem) adquirir algumas poções azuis para recuperar mana, visto que devem se concentrar no uso de ataques mágicos desde o início.

Com poções na mochila, o herói está pronto para entrar no labirinto. A entrada fica na capela a noroeste, e pode ou não haver um homem prestes a morrer às portas da capela – se houver, trata-se do "gatilho" de uma das missões possíveis.

As missões (ou quests) são pequenas histórias paralelas que geralmente surgem ao alcançar níveis no labirinto e voltar para conversar com algum habitante de Tristram. A maioria dessas missões não tem relação direta com a trama principal, mas contribui com a atmosfera macabra. Ao concluí-las, você pode ser premiado com itens e equipamentos especiais. O toque de Midas é que as missões são distribuídas aleatoriamente. Quando a aventura começa, o jogo "lança os dados" para decidir quais missões você vai encontrar, e algumas sempre ficam de fora. É preciso jogar mais de uma vez para concluir todas, o que mantém o interesse do jogador.

"Embora tenha sido lançado há mais de um ano, Diablo ainda se sai bem na briga com seus concorrentes mais novos, capturando o coração

O primeiro andar do labirinto não é muito difícil, mas é bem provável que o jogador entre em pânico quando o primeiro esqueleto correr em sua direção... guerreiros devem clicar-clicar-clicar o mais rápido que puderem sobre seus inimigos para acertá-los com vários golpes velozes. Ladinas devem tentar manter a distância, segurando a tecla shift enquanto clicam nos monstros para atacá-los com flechadas à distância, sem sair do lugar. Os feiticeiros, por sua vez, se sairão melhor com cliques direitos calmos e ritmados sobre os inimigos para atingi-los com o fogo da magia Firebolt sem esgotar suas reservas de mana.

Livre da perdição: nada como uma magia que desarma as armadilhas estrategicamente posicionadas

FEITICEIRO

Ninguém discute que o feiticeiro é o personagem mais difícil de dominar em *Diablo*. Nos primeiros momentos do jogo, ele é um fracote de corpo frágil, baixa energia e quase nenhuma força para atacar. Seu estoque de energia mágica – ou mana – também não é muito grande a princípio, e é necessária uma boa dose de paciência para sobreviver às primeiras horas.

Até a metade do jogo, o feiticeiro deve ter em mente a seguinte máxima: se os inimigos tocarem nele, ele está morto. Nem vale a pena investir pontos de experiência no aumento da energia: ela nunca bastará para dar segurança ao seu personagem. A maior estratégia de sobrevivência para o feiticeiro nesse início de jogo é nunca ser tocado.

O feiticeiro conta com uma grande variedade de magias para atacar seus inimigos. A mais usada geralmente é Fireball, uma bola de fogo que costuma ser bastante útil contra inimigos que tenham carne sobre os ossos. Ela causa uma pequena explosão ao atingir o alvo, podendo causar dano a mais de um demônio ao mesmo tempo. Charged Bolt dispara relâmpagos que correm em direções aleatórias pelo chão, causando grande dano a esqueletos. Golem evoca uma poderosa criatura mitológica que caça seus inimigos por você. Firewall deixa um rastro de fogo que queima por vários segundos e, quando usada repetidamente, pode pôr uma sala inteira em chamas – além de servir como um escudo de chamas.

As magias de assistência são igualmente interessantes. Heal é a obrigatória magia de cura; Teleport permite ao feiticeiro transportar-se automaticamente para o ponto no qual o jogador clicar, e é brilhante para escapar de cercos de demônios que fariam do herói um alvo fácil.
As habilidades mágicas do feiticeiro são realmente muito amplas, e seu maior desafio será decidir quais magias ocuparão as quatro hotkeys (atalhos) disponíveis.

Conforme vai lendo os livros que encontra, o herói evolui o nível de suas magias. Na maioria das vezes, isso não só aumenta a força delas, como ainda reduz a quantidade de mana gasta para evocá-las, ao contrário do que costuma acontecer na maioria dos RPGs – um toque de gênio da Blizzard.

Não existe nada mais divertido em *Diablo* do que encher uma sala de chamas com o feiticeiro.

AS MELHORES ARMAS MÁGICAS

Curiosamente, um dos equipamentos mais populares para feiticeiros em *Diablo* é uma clava do tipo maça. Embora essas armas brutais costumem ser associadas a guerreiros, a Dreamflanger (à direita) é um caso muito especial: causando apenas 8 pontos de dano físico, ela apresenta vários bônus relacionados às artes mágicas: +30 de magia, +50 de mana, +50% de resistência mágica, aumento de 20% no raio de luz que o personagem emite ao andar pelo labirinto e ainda sobe um nível de todas as suas magias!

Mas há quem prefira o Cajado Abundante de Apocalypse (Bountiful Staff of Apocalypse). Ele vem com uma carga máxima de 36 "doses" da magia mais poderosa do jogo, Apocalypse. Gerando uma explosão aos pés de todos os inimigos da tela, mesmo os que estiverem além das paredes, Apocalypse geralmente causa a morte instantânea de tudo o que estiver na tela. Mais do que isso, a magia é eficiente contra qualquer inimigo desse universo.

O DESAFIO VICIANTE DE DIABLO

Se você pensou em imprimir os mapas do labirinto com um guia da internet, pensou errado: os labirintos de *Diablo* são gerados aleatoriamente a cada partida. A cada jogatina, o jogo apresenta mapas mais infernais que a outra, fazendo com que o jogo sempre tenha algo de novo a oferecer.

Para facilitar a navegação pelo labirinto, uma boa ideia é ativar o mapa com a tecla Tab. Em vez de abrir uma tela separada, o jogo exibe um mapa simples e transparente do nível atual sobre a tela do jogo, e o jogador pode continuar se aventurando pelo labirinto com a "camada" do mapa por cima. No início, pode parecer má ideia, porque o mapa atrapalha um pouco a visibilidade que já não é boa, mas depois o jogador percebe a utilidade do recurso e passa a deixar ativado na maior parte do tempo.

O mapa vai se formando conforme você avança, mas situações especiais podem abrir todo o mapa do nível atual de uma só vez. Porém, o que parece um benefício pode ser uma maldição: com o mapa todo aberto, você não sabe mais quais áreas já visitou, e pode entrar na maior empolgação em uma sala cheia de demônios, pensando que já tinha "feito a limpa" nela.

Para qualquer das três classes, recomenda-se um avanço lento pelo labirinto, a não ser que você goste da ideia de ser cercado por um grande número de inimigos. Um truque clássico consiste em abrir a porta que leva a uma sala cheia de criaturas e ficar esperando do lado de fora, matando os inimigos que vão saindo um a um. E, se você é um retrogamer que faz seu dever de casa, já deve ter notado a semelhança desse estilo de jogo com o de outro game clássico: *Gauntlet*, que lança hordas de inimigos de uma só vez sobre o pobre jogador. Essa "estratégia funil" de pegar os inimigos na saída vale para os dois jogos.

Três coisas provavelmente vão acontecer na primeira jornada do jogador pelo labirinto. A primeira: ele vai perder energia, e não deve hesitar em usar suas poções de cura. A segunda: ele vai ganhar pontos de experiência e avançar de nível e poderá distribuir pontos entre seus atributos básicos (força, destreza e afins). A terceira: ele vai encontrar as escadas que levam ao segundo nível do labirinto.

O mapa se sobrepõe à tela e permite que você continue jogando normalmente enquanto ele é exibido

Embora o objetivo seja o de atingir o último nível do labirinto, pobre do jogador que iniciar uma descida desesperada pelas escadas de cada nível. É essencial dar uma boa varrida pelo nível atual, matar tudo o que vier pela frente, ganhar experiência, coletar ouro e equipamentos, antes de seguir em frente. Do contrário, o jogador vai ter uma bela dor de cabeça nos níveis mais difíceis... o ideal é fazer a limpa no primeiro andar inteiro e voltar a Tristram, ou até mesmo retornar antes, se as poções de cura acabarem.

Já com algum dinheiro acumulado e conhecendo a mecânica do jogo, pode ser interessante investir em equipamentos. O ferreiro de Tristram é o homem que procuramos para resolver isso.

Vale observar que alguns equipamentos exigem um valor mínimo em certos atributos para que possam ser usados. Isso impede um feiticeiro de usar espadas mais poderosas (visto que sua força só atinge níveis modestos), e também impede ladinas de aprender magias mais avançadas. Com esse sistema, o jogador mais do que nunca se sente motivado a investir nos pontos fortes da classe que escolheu para poder adquirir os melhores equipamentos ou feitiços, em vez de investir nas fraquezas para criar um personagem mais equilibrado. Ao forçar estilos extremos de jogabilidade, a Blizzard torna o jogo bem mais desafiador.

Todos os cantos escuros devem ser vasculhados

Uma chuva de flechas dá boas-vindas à Ladina: a escuridão das bordas do cenário oculta seus inimigos

ACOSTUMANDO-SE À ESCURIDÃO

De volta ao labirinto, e já dominando a mecânica básica, as coisas começam a esquentar. Você vai começar a entrar na rotina de repetição de *Diablo*, clicando nos inimigos para destruí-los, coletando itens e avançando níveis. Mas, se o jogador não tivesse a sensação de progresso, certamente ficaria cansado do jogo...

A sensação de progressão se apresenta de três maneiras diferentes. A primeira é com o avanço pelo labirinto, quando o jogador passa de um andar para o outro (a cada quatro andares, o cenário e os inimigos mudam para manter seu interesse). A segunda é com o acúmulo de experiência, que permite desenvolver os atributos do personagem. Mas *Diablo* é mais conhecido pela terceira: os equipamentos. Há uma imensa variedade de armas, escudos, mantos e afins espalhados pelo labirinto. Só para ilustrar, há mais de dez tipos diferentes de espada, entre cimitarras e espadas bastardas, e esses tipos se dividem em uma infinidade de prefixos e sufixos, gerando centenas de combinações. Por exemplo, entenda o equipamento King's Sword of Speed:

- **Núcleo "Sword"**: espada que pode ser equipada ocupando apenas uma mão.
- **Prefixo "King"**: aumenta o dano em mais de 150%.
- **Sufixo "of Speed"**: acelera os ataques, cortando quadros de animação.

O feitiço Infravision exibe o perigo que está fora do seu raio de ação

Muitos prefixos e sufixos também se combinam a outros equipamentos, como cajados e armaduras. É pouco provável que alguém tenha experimentado todas as combinações possíveis.

Para tornar tudo ainda mais complexo, *Diablo* tem uma série de equipamentos únicos, muito mais difíceis de encontrar. Esses equipamentos são tão raros que dá pena de vendê-los, e muitos jogadores mantêm uma coleção particular dessas preciosidades, mesmo quando se mostram inúteis para suas classes.

Toda essa profundidade do sistema de equipamentos atende às três classes de personagens, mas se mostra especialmente interessante para o guerreiro. Como ele depende quase que totalmente de ataques diretos, boas armas e armaduras são de suma importância para torná-lo mais eficiente, acrescentando um grau de complexidade a uma classe de personagem que poderia parecer rasa. Além disso, o guerreiro pode usar bastões carregados com magia para se sentir feiticeiro e lançar ataques mágicos mesmo sem ter pontos de mana ou conhecimentos arcanos, embora o nível da magia seja bem menor em suas mãos não treinadas do que nas de um iniciado nas artes mágicas.

Muitos dos equipamentos mais poderosos são marcados como não identificados quando encontrados. Eles oferecem bônus secretos a atributos específicos de seu personagem enquanto estiverem equipados, o que acrescenta uma camada extra de estratégia ao gerenciamento do inventário. Mas alguns equipamentos são amaldiçoados e aplicam penalidades aos seus atributos! É preciso levá-los para Cain, em Tristram, para que ele identifique o equipamento e seus bônus ou penalidades.

A beleza sombria do casebre de Adria ilustra a excelente arte de *Diablo*

Hora de apagar as luzes e se concentrar no monitor

Perto do fim do jogo, uma passagem para o inferno se abre em Tristram. As coisas complicam lá embaixo

Todo esse segredo ao achar um equipamento não identificado mexe com o jogador. Ao abrir um baú comum e encontrar uma bela espada de duas mãos não identificada, a curiosidade sugere um retorno imediato a Tristram para identificá-la, mas a mesma curiosidade também o

Queimar demônios subterrâneos: não tem preço

motiva a continuar explorando o local antes de voltar. O perigo está sempre tentando o jogador a ser imprudente e a atrasar um pouquinho o seu retorno.

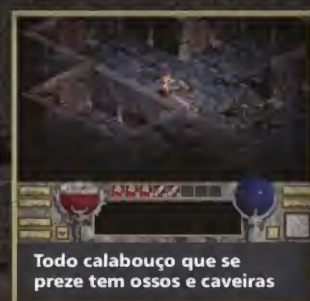
Vale a pena aproveitar cada retorno à cidade para conversar com seus habitantes. As histórias que eles contam são cheias de requintes macabros. Embora a trama em si seja bastante simples, os breves diálogos tornam tudo mais interessante.

Cabe destacar também o capricho da Blizzard na criação da cidade. Com a forte ênfase na exploração do labirinto e a inclusão de uma única cidade com apenas oito habitantes, é de se imaginar que Tristram sirva apenas como uma "cidade oca", um porto seguro para recuperar suas energias e comprar itens.

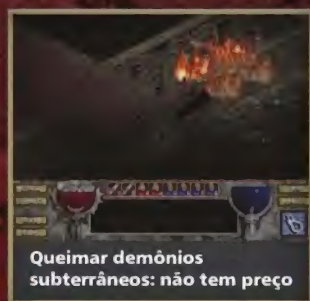
Mas a Blizzard foi além disso e se empenhou em dar a Tristram um clima autêntico de cidade pequena, onde os habitantes se conhecem e vivem como uma verdadeira comunidade. Além de contarem com linhas de diálogo bem escritas e bem dubladas, os habitantes frequentemente fazem referência uns aos outros.
A princípio, Farnham parece apenas um bêbado irritante, mas, ao conversar com seus vizinhos, o jogador descobre que todos nutrem uma grande compaixão pelo pobre homem, cuja sanidade foi destroçada pelos demônios do labirinto. Cain, o ancião, conta ao herói sobre o ato de bravura de Griswold, o ferreiro, que salvou o jovem Wirt das garras das criaturas das trevas. Esse artifício dá a Tristram aquele ar de cidade sitiada, que sobrevive graças à união de seus habitantes, sem apelar para viradas dramáticas no enredo ou diálogo excessivo.
O jogador não demora ao se apegar a esses personagens.

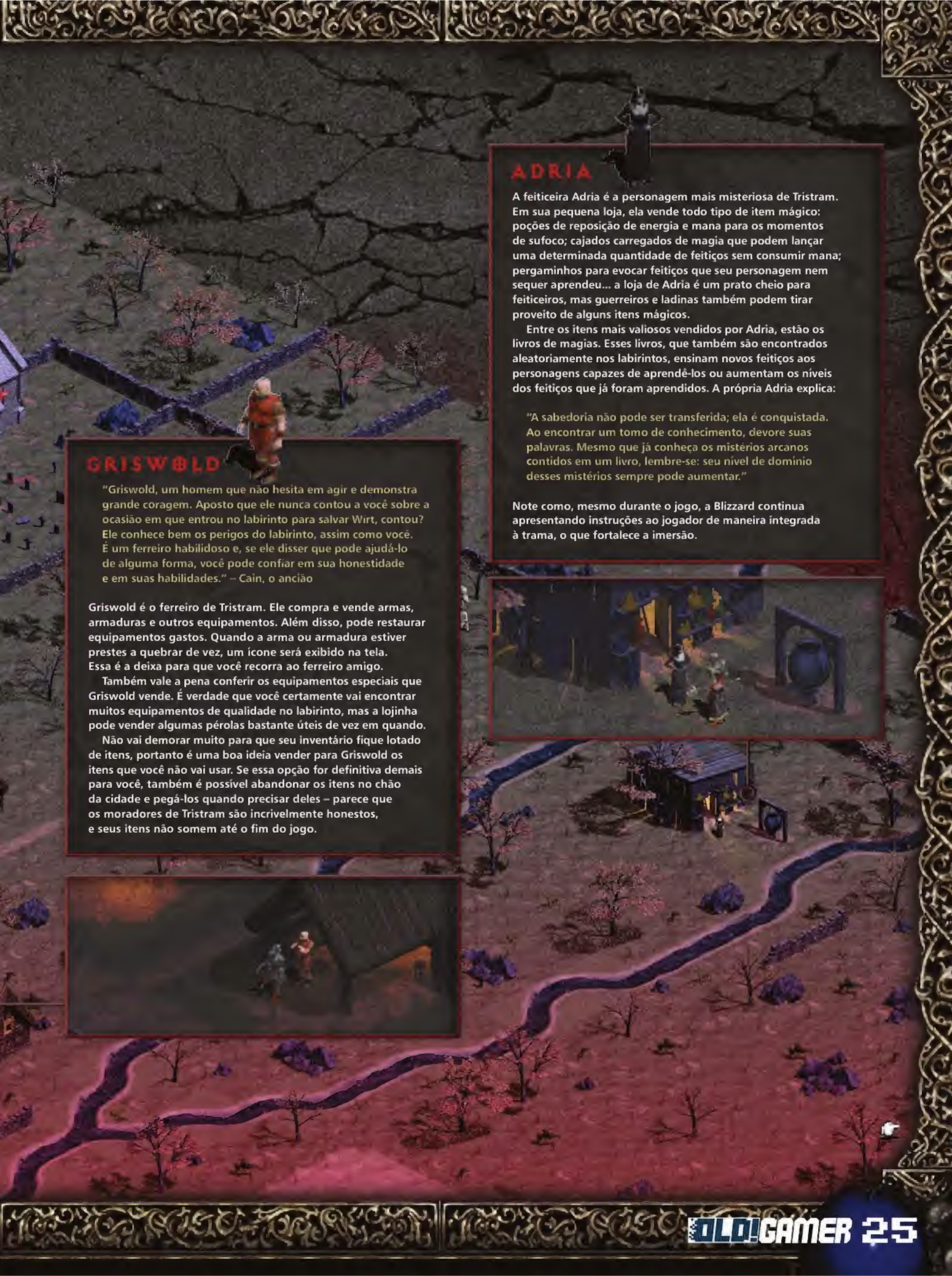
E os gráficos de Tristram merecem destaque. Os cenários são baseados em pixels e não são dinâmicos como os mundos poligonais em que viajamos ultimamente, o que pode fazer com que alguns julguem que tudo é um pouco parado. Mas há dotes artísticos que merecem ser apreciados: a luz vazando entre as frestas da janela de madeira do casebre rústico de Adria; a textura orgânica do telhado de junco das residências... Tudo é muito bem feito e bem acabado. Em 1996, esse nível de qualidade não era comum nem entre os consoles mais poderosos do mercado.

Os labirintos têm seus trunfos visuais, combinando a arte dos pixels dos personagens às animações em um cenário 3D pré-renderizado. Isso permite o uso de importantes efeitos de iluminação que dão impacto especial às magias. Ao erguer paredes de fogo em uma sala, tudo fica iluminado enquanto o fogo queima, em um efeito sutil, mas muito agradável.

Diablo é do tempo do revolucionário processador Pentium e foi lançado somente para Windows e Mac em uma época em que a maioria dos jogos grandes ainda saía para DOS e Windows, na mesma

Todo calabouço que se preze tem ossos e caveiras

embalagem. Ele rodava com o dobro da resolução média dos jogos do DOS, um fator crítico para a melhor visualização do labirinto à distância. Outro ponto interessante é a longevidade do código do software: excetuando o modo multiplayer que exige algum trabalho, a instalação padrão do *Diablo* original e o jogo inteiro funcionam até mesmo no Windows 7 atual, algo raro com jogos dessa idade. De acordo com um jornal da época:

"O jogo exige a instalação do Microsoft Direct X 3.0. Também é importante que você tenha os drivers mais recentes para suas placas de som e vídeo. Mesmo um Pentium com pouco mais de um ano de idade pode não ser suficiente para rodar o jogo."

Um feiticeiro com uma boa seleção de equipamentos. A armadura que ele veste é um item único, obtido em uma das missões

PERSONALIDADES DE TRISTRAM

CAIN

A principal função do ancião Cain é identificar itens. Mediante o pagamento de algumas moedas de ouro, ele pode revelar o verdadeiro nome e todos os bônus ou penalidades associados a um equipamento.

Itens desconhecidos não rendem quase nada quando são vendidos. Porém, depois de devidamente reconhecidos por Cain, eles podem valer milhares de moedas de ouro, caso não sejam particularmente úteis para uso nas batalhas.

Além disso, Cain (como todo bom ancião de RPG) também é o maior conhecedor da história oculta de Tristram. Quem quiser se aprofundar na trama de *Diablo* não pode deixar de conversar com ele vez ou outra, especialmente ao iniciar uma missão que envolva guerreiros lendários: Cain sempre tem algo de interessante para contar.

ADRIA

A feiticeira Adria é a personagem mais misteriosa de Tristram. Em sua pequena loja, ela vende todo tipo de item mágico: poções de reposição de energia e mana para os momentos de sufoco; cajados carregados de magia que podem lançar uma determinada quantidade de feitiços sem consumir mana; pergaminhos para evocar feitiços que seu personagem nem sequer aprendeu... a loja de Adria é um prato cheio para feiticeiros, mas guerreiros e ladinas também podem tirar proveito de alguns itens mágicos.

Entre os itens mais valiosos vendidos por Adria, estão os livros de magias. Esses livros, que também são encontrados aleatoriamente nos labirintos, ensinam novos feitiços aos personagens capazes de aprendê-los ou aumentam os níveis dos feitiços que já foram aprendidos. A própria Adria explica:

> "A sabedoria não pode ser transferida; ela é conquistada. Ao encontrar um tomo de conhecimento, devore suas palavras. Mesmo que já conheça os mistérios arcanos contidos em um livro, lembre-se: seu nível de domínio desses mistérios sempre pode aumentar."

Note como, mesmo durante o jogo, a Blizzard continua apresentando instruções ao jogador de maneira integrada à trama, o que fortalece a imersão.

GRISWOLD

> "Griswold, um homem que não hesita em agir e demonstra grande coragem. Aposto que ele nunca contou a você sobre a ocasião em que entrou no labirinto para salvar Wirt, contou? Ele conhece bem os perigos do labirinto, assim como você. É um ferreiro habilidoso e, se ele disser que pode ajudá-lo de alguma forma, você pode confiar em sua honestidade e em suas habilidades." – Cain, o ancião

Griswold é o ferreiro de Tristram. Ele compra e vende armas, armaduras e outros equipamentos. Além disso, pode restaurar equipamentos gastos. Quando a arma ou armadura estiver prestes a quebrar de vez, um ícone será exibido na tela. Essa é a deixa para que você recorra ao ferreiro amigo.

Também vale a pena conferir os equipamentos especiais que Griswold vende. É verdade que você certamente vai encontrar muitos equipamentos de qualidade no labirinto, mas a lojinha pode vender algumas pérolas bastante úteis de vez em quando.

Não vai demorar muito para que seu inventário fique lotado de itens, portanto é uma boa ideia vender para Griswold os itens que você não vai usar. Se essa opção for definitiva demais para você, também é possível abandonar os itens no chão da cidade e pegá-los quando precisar deles – parece que os moradores de Tristram são incrivelmente honestos, e seus itens não somem até o fim do jogo.

CARNE FRESCA

Depois de falar bastante com todos em Tristram, adquirir bons equipamentos com Griswold e montar um bom estoque de poções com Adria ou Pepin, o jogador começa a se sentir confiante para enfrentar as hordas do mal. Porém, é bastante provável que nem mesmo uma criteriosa seleção de equipamentos e itens seja suficiente para derrotar uma criaturinha desagradável no segundo nível do labirinto...

A batalha com o primeiro inimigo único – Butcher, o açougueiro – é um tanto precoce, e dificilmente há alguma chance contra ele no início. O ideal é não abrir a porta de seus aposentos, seguir em frente com a limpeza do segundo andar e rumar para o terceiro, voltando para enfrentar o monstro mais tarde. Mas, para os ansiosos, há um truque para derrotá-lo.

Os inimigos não sabem abrir portas; por isso, seções separadas por grades oferecem uma boa vantagem ao herói

A Inteligência Artificial de Diablo não é tão inteligente assim. Quando o jogador abre a porta da sala, o Butcher diz uma frase nada simpática ("caaarne fresca!") e sai em seu encalço. O combate direto resulta em uma derrota rápida e vergonhosa, mas, se for malandro, o jogador pode procurar uma área com paredes de grades, não de tijolos. O truque é abrir a porta dessa área, entrar e fechar a porta rapidamente. Como Butcher não sabe abrir portas, fica nas proximidades, do outro lado, alvo fácil das flechas da ladina ou de feitiços.

Conferir o inventário é tão frequente quanto atacar

O que a princípio parece uma falha, revela-se um trunfo. A falta de inteligência dos inimigos faz com que eles sigam sempre um padrão parecido, e o jogador que memorizar esses padrões para tentar prever os movimentos dos monstros vai transformar o jogo na partida de xadrez mais sanguinária já vista.

Ainda assim, tudo em *Diablo* depende do princípio da aleatoriedade, o que vale para os padrões de movimentação das criaturas. Mesmo que alguns de seus movimentos sejam previsíveis, eles não são roteirizados e fixos como os dos inimigos de seu primo, o MMORPG *World of Warcraft*. Neste último, os padrões são tão fixos que basta repetir a estratégia adequada para derrotar seus rivais (no que ficou conhecido entre os jogadores como "rotação de comandos"), enquanto *Diablo* usa de alguma aleatoriedade para tornar cada batalha

THE BUTCHER

Se logo no início do jogo houver um homem caído bem em frente à entrada do labirinto, é sinal de que o jogo "sorteou" esta missão para o jogador.

"Eu vi aquele que Farnham chama de Butcher abrir caminho rasgando o corpo de meus amigos. Seu cutelo, grande como um machado, decepava membros e cortava ao meio os mais valentes dos homens antes que tivessem a chance de reagir. Uma horda de pequenos demônios estridentes me arrastou para longe da confusão, e não sei como consegui alcançar a saída. Eu nunca mais vi aquela fera horripilante, mas a visão de seu rosto coberto de sangue me assombra até hoje." – Griswold, o ferreiro

Quando o Arcebispo Lazarus enganou os homens da cidade, conduzindo-os ao interior do labirinto, ele os levou para os domínios do Butcher (ou "Açougueiro"), uma horrenda criatura que promoveu um verdadeiro massacre. Griswold, o ferreiro de Tristram, afirma ter escapado com vida graças à ajuda de Farnham, que desde então perdeu o juízo e vive bêbado.

Se você estiver procurando o Butcher, só precisa encontrar a sala ensanguentada e cheia de corpos empalados no segundo andar do labirinto; não tem como errar. Como recompensa por derrotá-lo, o aventureiro recebe a arma única Butcher's Cleaver.

levemente imprevisível.

Algumas criaturas de *Diablo* podem até preparar armadilhas perigosas para os heróis. Caso a missão "Ogden's Sign" esteja disponível, a saída do quarto nível é guardada por uma pequena criatura chamada Snotspill. Ele pede ao jogador que mate um grupo de demônios grandalhões (os "overlords") e recupere um artefato mágico – que, na verdade, é apenas uma placa com um sol desenhado, roubada da entrada da taverna de Tristram por uns diabinhos.

Informações reveladoras compõem o enredo do jogo

Se o jogador entregar a placa a Snotspill, o demônio se achará tão poderoso que vai atacar, só que com a ajuda dos amiguinhos: uma parede inteira desaparece, revelando um grande número de adversários em um "momento *Gauntlet*". Essa é uma excelente oportunidade para que feiticeiros usem a magia Firewall sucessivas vezes, transformando a pequena sala lotada de criaturas em um forno de monstruosidades. Porém, mesmo que vença, o jogador perde a placa. Em contrapartida, se optar por devolver a placa para Ogden em vez de Snotspill, o herói recebe o Harlequin Crest, um elmo esquecido na taverna por um mago e que oferece bônus no uso de magia (mas também terá que enfrentar a armadilha de Snotspill). O duro é que, se estiver bem suprido de poções ao encontrar a placa, você pode preferir seguir adiante no labirinto achando que ainda tem a placa após a luta com Snotspill. Como *Diablo* só oferece um espaço para salvar o jogo, talvez você só se dê conta de que não tem mais a placa em suas mãos quando já for tarde demais...

THE CURSE OF KING LEORIC

"O príncipe Albrecht, filho do rei Leoric, foi sequestrado há alguns meses. O rei, enfurecido, vasculhou toda a vila em busca de seu filho. A cada dia, Leoric parecia mergulhar mais e mais na loucura, culpando e executando cidadãos inocentes pelo desaparecimento do jovem. Menos da metade de nós sobreviveu. Cavaleiros e sacerdotes do rei tentaram aplacar sua fúria, mas o rei se voltou contra eles, que foram forçados a matá-lo. Em suas últimas palavras, o rei lançou uma terrível maldição sobre seus antigos seguidores, jurando que eles o serviriam nas trevas para sempre. Nosso antigo rei se ergueu de seu sono eterno, e hoje comanda uma tropa de mortos-vivos no labirinto. Seu corpo foi enterrado em uma tumba três níveis abaixo da catedral." – Ogden, o dono da taverna

Essa talvez seja a missão mais emblemática de *Diablo*. O drama do rei Leoric é o pano de fundo de boa parte da história, e seus desdobramentos se estendem até o final do jogo. Porém, o jogador já pode encomendar o caixão do rei no terceiro nível do labirinto.

Ao entrar na tumba do rei Leoric, o jogador é recebido pelo próprio rei, agora transformado em um enorme rei-esqueleto, com coroa e espada. Assim que Leoric surge na tela, dezenas de esqueletos invadem a área, cercando o jogador. Esqueletos-arqueiros lançam flechas à distância, enquanto esqueletos vermelhos golpeiam o jogador em um dos combates mais memoráveis do jogo.

Bem mais adiante, no nível 14, o jogador ainda pode encontrar o mais fiel servo de Leoric, o cavaleiro Lachdanan. Depois de atravessar o coração do rei com sua espada, Lachdanan foi alvo de sua maldição e vaga pelo labirinto como um morto-vivo. Ele pede ao jogador que encontre um elixir capaz de libertá-lo dessa maldição eterna para que, enfim, possa descansar em paz.

A magia Firewall pode transformar uma sala em um verdadeiro forno de demônios

MEDO DO ESCURO

No quinto nível do labirinto, começam as catacumbas. Elas são bem mais escuras que os primeiros níveis, o que complica bastante as coisas, uma vez que *Diablo* tem um contraste mínimo e cores pouco saturadas, o que deixa os ambientes escuros mesmo ao aumentar o brilho do monitor. Trata-se de uma inteligente escolha de design, que força o jogador a jogar com as luzes apagadas para que a tela fique mais visível. A dificuldade em enxergar também aumenta a tensão e faz com que seja difícil encontrar um item se o chão estiver repleto de corpos de criaturas que o jogador derrotou.

A pouca luz faz uma dupla letal com os longos e estreitos corredores das catacumbas. Em alguns momentos, o jogador pode ver uma luz crescendo cada vez mais logo adiante – são monstros se aproximando, mas quantos? São nesses momentos que os feiticeiros começam nervosamente a fazer suposições para escolher a magia mais apropriada.

Aqui as coisas vão ficando mais complicadas: grandes grupos de inimigos podem estar reunidos em salas com as paredes vazadas e surpreender o jogador mais desatento quando ele passar. Para complicar, demônios chifrudos correm como rinocerontes em sua direção, e as coisas podem ficar pretas num piscar de olhos.

O uso de poções é cada vez mais importante. Os guerreiros, que travam combates a curta distância, vão beber uma poção de cura após a outra. Feiticeiros têm que metralhar os adversários com magia e ainda alternar entre feitiços de fogo (para inimigos "com carne") e feitiços de raio (para os esqueletos arqueiros). Ladinas provavelmente terão de fazer um pouco das duas coisas. Mas, em um jogo impiedoso, que não pausa a ação enquanto você seleciona poções e magias com o mouse, como realizar todo esse malabarismo e continuar vivo?

É aí que entram as hotkeys, atalhos de teclado para realizar ações instantaneamente. Na parte inferior da tela, o jogo exibe oito espaços destinados a itens. Encare-os como o cinto de seu personagem, contendo apenas os itens de uso mais urgente. Cada um desses itens pode ser acionado com um clique direito do mouse, sem a necessidade de abertura da tela de inventário, mas o quente mesmo é usar as teclas de 1 a 8 para fazer isso. O único jeito de sobreviver aos níveis mais difíceis é com a mão direita sobre o mouse e os dedos da mão esquerda devidamente posicionados sobre os números, prontos para disparar poções.

Isso gera uma tensão adicional, porque, além de se concentrar na ação na tela, você precisa olhar para o teclado de vez em quando para posicionar os dedos sobre as hotkeys. Mas nos segundos que gasta para olhar para baixo, o jogador desvia a atenção do que está acontecendo, e quando olhar de novo para a tela pode ser tarde demais. Quando a coisa esquenta, não é incomum tatear as cegas pelo teclado, esbarrando

HALLS OF THE BLIND

Em um ambiente de tão pouca iluminação como as catacumbas, esta missão é muito apropriada:

"As trevas acolhem os ocultos. Olhos brilham sem serem vistos, e só o que se ouve são as garras afiadas retalhando a carne para atormentar as pobres almas que permanecerão cegas por toda a eternidade. A prisão desses condenados é conhecida como 'Os Salões dos Cegos'..." – Cain, o ancião

Encontrar o livro "Book of the Blind" no labirinto é sinal de que foi "premiado" com esta missão. Ao ler o livro, duas paredes se abrem e de dentro delas saem demônios amarelos chamados Illusion Weavers. Eles têm como característica especial a capacidade de ficar completamente invisíveis, reaparecendo bem ao seu lado nos momentos mais inoportunos – o que não é nada agradável em uma área tão cheia de corredores longos e escuros. O nome da missão se justifica, visto que de certa forma você estará enfrentando demônios às cegas. Classes de personagens que precisem de espaço para atacar, como ladinas e feiticeiros, devem avançar com cuidado para não serem cercados sem perceber.

A recompensa é o Optic Amulet, que, além de oferecer algumas resistências mágicas, ainda aumenta em 20% o raio de luz emitido naturalmente pelo personagem ao caminhar pelo labirinto. Por um lado, isso é bom, porque aumenta seu raio de visão; por outro, é ruim, porque os monstros podem notar a claridade e detectá-lo com mais facilidade. Alguns jogadores, inclusive, gostam de equipar itens que diminuem o raio de luz em torno do personagem para jogar ao estilo *Metal Gear*, surpreendendo seus adversários.

O caos visual pode ser sinal de que o jogador perdeu o controle da multidão. Mas há situações em que o risco calculado compensa

Com a lava delimitando o terreno acidentado, as magias são fundamentais para derrotar as legiões de inimigos

em duas ou três teclas por acidente e gastar várias poções.

A competente versão para PlayStation encontrou uma solução elegante para a falta de hotkeys, atribuindo a função de cura rápida a um botão: é só apertá-lo, e uma poção de cura é usada. É uma boa saída, mas a dinâmica tela-teclado-mouse do PC acrescenta um nível de tensão importante para a atmosfera.

As hotkeys também são vitais para os feiticeiros. Pressionando "S", ícones de todos os feitiços são exibidos na tela, e o jogador pode atribuir seus favoritos às teclas F5, F6, F7 e F8. Dessa forma, um feiticeiro pode lançar bolas de fogo contra demônios voadores à sua direita, virar-se para a esquerda disparando raios contra mortos-vivos e lançar uma magia de cura enquanto foge correndo por uma porta logo acima. Isso cria uma complicação adicional: ao posicionar os dedos sobre as hotkeys de feitiços, você sabe que vai perder frações de segundos para apertar o número de uma poção.

Por essas e outras é que a curva de aprendizado de um feiticeiro é a maior: quem não dominar o uso do teclado durante os momentos de ação mais frenética não vai conseguir trocar de magia ou usar poções para restaurar mana e energia em tempo hábil, e isso faz com que os últimos níveis se tornem muito difíceis. Em contrapartida, um

O portal mágico permite voltar à cidade rapidamente

mestre da magia habilidoso no uso do teclado já se mostrará um herói bastante poderoso ao atingir as cavernas do nível nove.

Com relação à magia, até os guerreiros podem fazer uso dela. Uma opção para essa classe é adquirir alguns pergaminhos com Adria em Tristram. Cada pergaminho permite apenas um uso da magia, tornando inviável o uso pesado de magias de ataque por meio de pergaminhos, visto que elas geralmente precisam ser evocadas várias vezes seguidas para serem úteis – além do efeito fraco pela falta da especialidade. Ainda assim, pergaminhos emergenciais atribuídos a hotkeys muitas vezes salvam a pátria. Um pergaminho de teleporte, por exemplo, pode fazer uma ladina arqueira cercada por gárgulas escapar de uma morte terrível. Sem falar no pergaminho de Town Portal, que todo jogador que se preze deve sempre levar.

TOWN PORTAL
SAÍDA RÁPIDA PELA DIREITA

Você já sabe como é importante manter um estoque de poções sempre bem sortido; também sabe que o inventário logo fica entupido de itens e equipamentos que você deve vender para ganhar dinheiro. Mas, se você tivesse que fazer o caminho de volta do labirinto até a cidade a todo momento, seria bastante chato, não seria? Felizmente existe o feitiço Town Portal, que abre uma passagem de volta para Tristram em qualquer ponto do labirinto. A passagem fica aberta até que você torne a atravessá-la para continuar a exploração do ponto onde parou. Town Portal é brilhante naqueles momentos de tensão em que você gastou todas as poções e vem uma legião de mortos-vivos: o negócio é sair correndo na direção contrária enquanto usa o pergaminho para fugir. O manual capricha ao descrever o feitiço crítico para nove entre dez jogadores:

> "Os Horadrim construíram inúmeros portais mágicos entre as poderosas fortalezas para que pudessem reunir rapidamente os recursos defensivos necessários para repelir as invasões dos demônios."

A Irmandade dos Horadrim era composta por magos que derrotaram os três demônios primordiais (o terceiro era o próprio Diablo, vilão principal do jogo). O segredo para a criação de novos portais se perdeu com o tempo, mas:

> "A igreja de Tristram foi construída sobre as ruínas de um monastério dos Horadrim, e é bastante provável que haja um portal nas redondezas..."

MERGULHO NAS TREVAS

Ao entrar no nono nível do labirinto, o personagem avisa: "Está quente aqui".

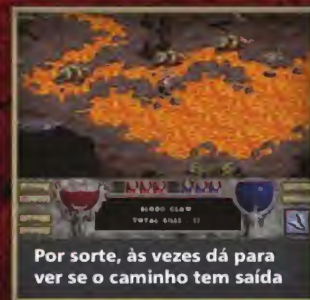
Com a chegada às cavernas, a dificuldade dá um grande salto. A escuridão ficou para trás, mas em seu lugar entram rios de lava fervente e demônios de magma que lançam bolas de fogo. A lava não representa perigo direto, já que não dá para pisar nela. Porém, num ambiente repleto de monstros capazes de atacar à distância com feitiços, esses obstáculos naturais tornam o herói um alvo fácil. Os rios de lava criam caminhos confusos que podem levar a becos sem saída. Navegar por esses caminhos enquanto uma multidão de demônios lança bolas de fogo pode não ser agradável.

As portas separando as salas são substituídas por portões gradeados, e isso significa que seus adversários vão poder lançar fogo em sua direção mesmo se estiverem do outro lado. Para completar, as paredes rochosas das cavernas não contam com a "transparência inteligente" das paredes de níveis anteriores quando você está atrás delas, atrapalhando sua visão e oferecendo aos inimigos mais oportunidades para pegá-lo de surpresa. Baús e itens também são difíceis de detectar aqui, e vai ser preciso usar o ponteiro do mouse como bengala para achar alguma coisa.

Lava, demônios chifrudos... e ainda faltam quatro fases para o inferno!

Esse lugar adorável traz um desafio bastante diferente para cada classe de personagem. Os guerreiros, concentrados em ataques a curtas distâncias, vão apelar para sua alta resistência para sobreviver aos disparos que vão receber dos demônios até que consigam se aproximar (ou usarão a magia de teleporte, caso a tenham aprendido); ladinas se verão em um ambiente bastante propício ao uso do arco, alvejando demônios em "ilhas" para só depois se aventurarem pelos sinuosos caminhos de lava; os feiticeiros vão brilhar se tiverem bons níveis de feitiços de fogo e de raio (já que alguns demônios das cavernas têm resistência ao fogo), mas não vão sobreviver sem o feitiço Mana Shield para aumentar sua resistência.

Depois de muito penar pelas cavernas, o jogador chega ao nível 13 – que é literalmente a entrada do inferno, ou seja, as coisas não podem ficar piores. A partir desse momento, uma cratera se abre em Tristram, um

A ladina devastando hordas de inimigos nos níveis mais profundos: aproveitando as ilhas concebidas pela lava, a moça torna-se uma verdadeira atiradora de elite

Por sorte, às vezes dá para ver se o caminho tem saída

EXCELLENT, THIS IS JUST WHAT I HAD IN MIND. I WAS ABLE TO FINISH THE ELIXIR WITHOUT THIS, BUT IT CAN'T HURT TO HAVE THIS TO STUDY. WOULD YOU PLEASE CARRY THIS TO THE WITCH? I BELIEVE THAT SHE IS EXPECTING IT.

BLACK MUSHROOM

"A bruxa me disse que você vai trazer o cérebro de um demônio para me ajudar a criar um elixir. Minha criação vai ser de grande valor aos muitos homens feridos por aquelas feras terríveis, mas para isso eu terei que desvendar os segredos que sua alquimia esconde. Se você puder remover o cérebro de um demônio e trazê-lo para mim, eu ficarei muito grato." – Pepin, o curandeiro

Se logo no primeiro nível das cavernas você topar com um pequeno grupo de cogumelos no chão, essa missão caiu em suas mãos. O curioso é que ela lembra bastante as típicas sidequests cheias de idas e vindas usadas para alongar RPGs japoneses de consoles. Para começar, é preciso encontrar um livro sobre fungos. Ao conversar sobre ele com a bruxa Adria, ela pede a você que busque por um cogumelo negro. Ao voltar ao labirinto e pegar o cogumelo para entregar a ela, a bruxa manda falar com Pepin. O curandeiro diz que precisa do cérebro de um demônio para realizar algumas experiências.

O jogador torna a entrar no labirinto, e o primeiro demônio que matar deixa o cérebro no chão. Bastar pegar o cérebro e levar para Pepin, que dá um elixir para ser entregue a Adria... E, quando finalmente o jogador entrega o elixir a Adria, ela diz que não precisa mais dele!!! Ao menos você pode ficar com o elixir, que aumenta todas as suas estatísticas em três pontos.

Um exército de diabinhas desinibidas e seminuas aguardam o jogador no inferno de *Diablo*...

atalho para os últimos níveis.

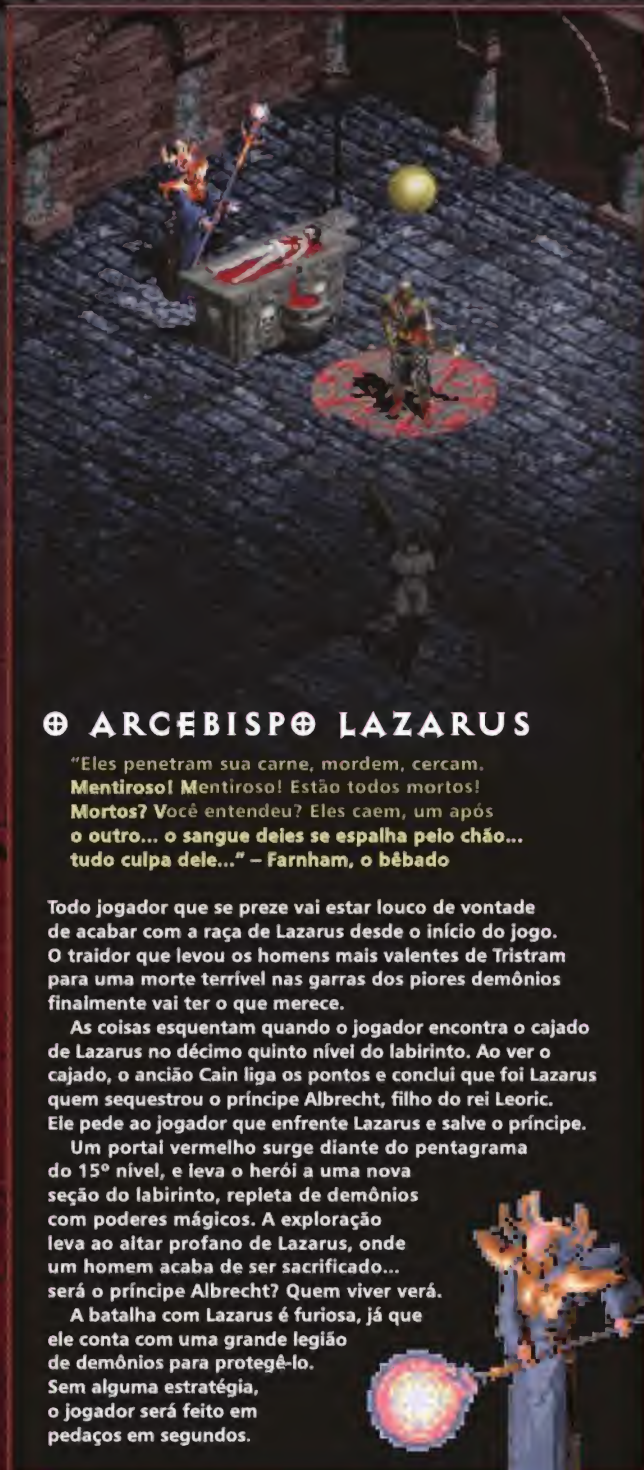
O inferno de *Diablo* é cinza, com formações pontiagudas semelhantes a chifres que se estendem pelas paredes. Corpos humanos atravessados por espinhos decoram os corredores que levam a salas amplas entupidas de demônios, vindos de todas as direções para promover um massacre. Entre as criaturas que habitam as profundezas, estão capetinhas que batem suas asas com os seios à mostra, asquerosos seres parecidos com escorpiões e outros perigos.

Dependendo da sua "sorte", a passagem para o último nível pode estar guardada por um poderoso cavaleiro resistente

Até as escadas são ameaçadoras no inferno

a quase todas as magias de ataque. Feiticeiros e até ladinas podem preferir passar correndo por ele, mas com isso vão perder a oportunidade de coletar vários equipamentos de alta qualidade na sala que ele vigia. É nessas ocasiões que a magia de teleporte mostra seu valor: você pode atrair o inimigo para longe da sala e usar a magia de teleporte para entrar nela, agora vazia, e fazer a limpa rapidinho antes que o cavaleiro volte.

Há hordas de demônios a serem enfrentadas agora que Diablo está próximo, mas antes de enfrentar o vilão, o herói ainda tem ce acertar as contas com o arcebispo Lazarus.

Uma visão desoladora e medonha de dar pesadelos

O ARCEBISPO LAZARUS

"Eles penetram sua carne, mordem, cercam. Mentiroso! Mentiroso! Estão todos mortos! Mortos? Você entendeu? Eles caem, um após o outro... o sangue deles se espalha pelo chão... tudo culpa dele..." – Farnham, o bêbado

Todo jogador que se preze vai estar louco de vontade de acabar com a raça de Lazarus desde o início do jogo. O traidor que levou os homens mais valentes de Tristram para uma morte terrível nas garras dos piores demônios finalmente vai ter o que merece.

As coisas esquentam quando o jogador encontra o cajado de Lazarus no décimo quinto nível do labirinto. Ao ver o cajado, o ancião Cain liga os pontos e conclui que foi Lazarus quem sequestrou o príncipe Albrecht, filho do rei Leoric. Ele pede ao jogador que enfrente Lazarus e salve o príncipe.

Um portal vermelho surge diante do pentagrama do 15º nível, e leva o herói a uma nova seção do labirinto, repleta de demônios com poderes mágicos. A exploração leva ao altar profano de Lazarus, onde um homem acaba de ser sacrificado... será o príncipe Albrecht? Quem viver verá.

A batalha com Lazarus é furiosa, já que ele conta com uma grande legião de demônios para protegê-lo. Sem alguma estratégia, o jogador será feito em pedaços em segundos.

O EXORCISMO DE TRISTRAM

O pentagrama é a passagem para os momentos finais

O décimo sexto nível é o lar do lorde negro do terror, Diablo. Nesse nível, o jogador vai enfrentar uma multidão de criaturas das trevas, que promovem o maior massacre desde o início da aventura.

O mapa desse nível não é gerado aleatoriamente, e é igual para todos os jogadores. A seção norte parece uma verdadeira arena, com dezenas de demônios lançando feitiços sobre o herói. Depois começa a etapa de mover alavancas, cada uma abrindo uma nova seção do nível com mais uma leva de criaturas. A última alavanca abre a sala da tropa de demônios e seu líder, Diablo.

Diablo é um capeta enorme. Os espinhos que brotam de seu corpo, semelhantes aos que adornam as paredes do labirinto na última etapa da aventura, mostram que ele foi criado à imagem e semelhança do inferno que habita – ou, pior, que o inferno foi esculpido à imagem dele.

Com a derrota do senhor das trevas, resta ao jogador assistir ao surpreendente encerramento do jogo... e pular imediatamente para a expansão *Hellfire*.

Prepare o estômago para a cena da joia...

A hora da batalha final: o feiticeiro e Diablo prestes a lançar seus respectivos ataques mágicos... quem sairá vencedor?

O destino final de nosso herói vai surpreender muita gente

CRIADOR DE DIABLO E A POLÊMICA SOBRE OS RUMOS DA SÉRIE

Em uma entrevista durante a Gamescon deste ano, o criador de *Diablo*, David Brevik, se mostrou frustrado com o terceiro jogo. "Eu teria feito um jogo bem diferente", explica ele, que trabalhou nos dois primeiros títulos da série. "Fico triste porque os jogadores ficaram revoltados (...) e algumas mudanças de filosofia não deram muito certo". Os comentários de Brevik despertaram a ira dos desenvolvedores de *Diablo III*, que postaram diversas mensagens hostis no Facebook. Jay Wilson, designer do jogo, foi especialmente agressivo, postando: "Eu quero que esse perdedor vá se f*#@$!" Horas depois, obviamente, os desenvolvedores se retrataram publicamente. Outro detalhe interessante da entrevista foi a explicação do porquê do nome da franquia: "Eu morava na região leste de São Francisco, na cidade de Danville, e minha casa ficava na base do Monte Diablo. O nome veio daí. Não sei espanhol, e depois que descobri o significado do nome achei incrível. Decidi usá-lo como o nome de um inimigo em um jogo. É isso, o nome veio do lugar onde eu morava."

HELLFIRE
- **Ano:** 1997
- **Publicação:** Sierra Entertainment
- **Desenvolvimento:** Synergistic Software
- **Plataforma:** PC

A expansão *Hellfire* também ganhou embalagem caprichada

O FOGO DO INFERNO

Quase um ano depois do lançamento de *Diablo*, chegou ao mercado sua única expansão oficial, desenvolvida externamente pela Sierra: *Hellfire*.

Uma das maiores novidades dessa versão foi o surgimento de uma nova classe de personagem: o monge (monk), lutador veloz capaz de atingir três inimigos ao mesmo tempo com um único golpe de seu cajado. Além dele, duas classes foram desenvolvidas parcialmente pela Sierra, mas ficaram de fora por meios oficiais: a trovadora (bard), capaz de equipar uma arma em cada mão e atacar com as duas ao mesmo tempo; e o bárbaro, que é uma espécie de guerreiro turbinado e que domina o uso de machados poderosíssimos. O curioso é que essas duas classes foram incluídas no CD do jogo, e é possível jogar com elas editando o arquivo de configuração Command.txt. Como a Sierra desistiu dessas classes no meio do caminho, as aparências da trovadora e do bárbaro são os mesmos da ladina e do guerreiro, respectivamente.

Outra novidade interessante foi a inclusão de dois novos cenários: a colmeia, habitada por insetos gigantes, e a cripta, território dos mortos-vivos. Esses cenários fazem parte de um novo labirinto de oito níveis na região sudeste de Tristram, com direito a novos inimigos e um chefe demoníaco com tentáculos! Na-Krul era o braço direito de Diablo, mas rebelou-se contra ele e foi aprisionado. O curioso é que há uma série de situações secretas envolvendo Na-Krul: se, em vez de usar a alavanca para abrir sua prisão, o jogador ler três livros na ordem certa, o vilão perde 50% da energia logo no começo da batalha. Mas o divertido mesmo é fazer uma alteração no arquivo Command.txt que muda a fala do vilão: em tom cômico, ele diz que agora está livre... para premiar o herói com ingressos para um show do Aerosmith. E ainda promete voltar com a previsão do tempo e a situação do trânsito.

A ação nos novos níveis de *Hellfire* é intensa desde o início

A Sierra acrescentou novos prefixos para os equipamentos, ampliando a variedade que já era enorme no jogo original. *Hellfire* também apresenta óleos especiais que podem tornar suas armas e armaduras mais resistentes e poderosas, acrescentando uma nova camada de personalização ao sistema de inventário. Outra novidade são as runas, que funcionam como armadilhas mágicas, embora pouco úteis.

Os modos de dificuldade do modo multiplayer agora podem ser acessados no modo single player de *Hellfire*. O aumento da dificuldade faz com que coisas aparentemente sem muita importância se tornem vitais para a sobrevivência. Os inimigos atacam mais rapidamente, por exemplo, o que torna os equipamentos que conferem bônus de recuperação rápida de ataques vitais para que você não tome "combos" indefensáveis dos inimigos. Os demônios também ganharam novas resistências mágicas nos níveis mais difíceis – e *Hellfire* ainda oferece magias novas.

O cenário parece vivo e nada amistoso

Embora a expansão seja interessante, parte do público reclamou, alegando que poucas novidades relevantes foram introduzidas. Para piorar, o patch da versão 1.01 desativava o modo multiplayer – que podia ser ativado novamente com um truque, e não era possível jogar online via BattleNet. Ainda que realmente deixe o jogador com um gostinho de quero mais, ao menos *Hellfire* apresenta novidades que se integram bem ao jogo original e dão mais um pouco de sabor ao clássico eterno.

Os heróis de *Torchlight* parecem bem mais felizes com a vida

ADORADORES DO DEMÔNIO

O sucesso de *Diablo* foi sem precedentes. Ele chegou a ostentar o recorde de jogo de computador mais vendido de todos os tempos e agradou ao público e à crítica. Nem a Blizzard conseguia dar conta de tamanha repercussão, como atesta um jornal da época:

"O jogo é tão popular que é difícil conseguir falar com alguém do suporte caso você tenha problemas. Usuários ficam até duas semanas ligando para lá até finalmente serem atendidos".

A imprensa especializada em jogos não era a única seduzida, e a febre de *Diablo* contagiava também os editores das colunas de informática. Como disse o colunista do jornal Times Union em uma matéria sobre a recém-lançada tecnologia Pentium MMX:

"Eu não comprei um MMX para escrever cartas no Word; eu comprei um MMX para explodir alienígenas, fazer passes vitoriosos em jogos de futebol americano e passar semanas tentando matar Diablo."

É óbvio que tanta exposição acabou gerando problemas. A temática satânica e a "violência gratuita" do jogo atraíram a fúria de um senador norte-americano. Chamando alguns jogos de videogame de "veneno digital" e "perversões tecnológicas", o senador Joseph I. Lieberman pediu aos fabricantes que cessassem a produção desses jogos violentos e sanguinários. Nas palavras do próprio senador:

"Esses jogos são doentios, mas, infelizmente, vendem bem. Postal foi o terceiro jogo de ação mais vendido no mês passado, e neste ano, três jogos de computador excessivamente violentos ficaram entre os dez mais vendidos: Duke Nukem (10º), Quake (5º) e Diablo (1º)."

Quinze anos depois, podemos afirmar que não existe indícios de que *Diablo* tenha tornado os cultos ao demônio mais populares, e não há registros jornalísticos de nenhuma virgem sacrificada em nome da ressurreição de Na-Krul.

O verdadeiro legado de *Diablo* está nos games, e vários clones foram lançados nos anos seguintes. *Darkstone* (1999) é uma variação interessante: o jogador escolhe não apenas um herói, mas dois. Um é controlado pelo computador e está sempre acompanhando o jogador, mas é possível alternar entre os personagens a qualquer momento ou ordenar ao segundo que fique parado onde está, montando guarda. Os gráficos são tridimensionais, e é possível girar, aproximar e afastar a câmera livremente.

Dungeon Siege*, outro belo clone de *Diablo

***Torchlight* é um clone de *Diablo* (até com a trilha do mesmíssimo Matt Uelmen), mas seus gráficos são cheios de personalidade**

Outro que merece destaque é *Dungeon Siege* (2002), que vai além e permite grupos de até oito personagens no modo de um jogador. O mais interessante é que um desses personagens pode ser uma mula (literalmente), capaz de carregar uma quantidade de itens três vezes maior do que um herói comum.

Já *Hellgate: London* (2007) foi desenvolvido pela Flagship Studios, estúdio formado por dissidentes da Blizzard que participaram da criação de *Diablo*. O RPG de ação leva o personagem inventado pelo jogador a uma Londres pós-apocalíptica em uma batalha entre humanos e demônios. Há seis classes divididas em três facções; ao escolher os cabalistas ou caçadores, é possível variar a visão entre primeira e terceira pessoa, mas os templários só jogam em terceira pessoa.

O clone mais badalado do momento é *Torchlight* (2009). Feito por integrantes da equipe que criou *Diablo*, o jogo tem as mesmas ideias de *Darkstone*, com gráficos tridimensionais e dois heróis no modo single player, mas refina a fórmula com gráficos muito bons e uma jogabilidade excelente.

A LENDA AINDA NÃO MORREU

Um dos trunfos de *Diablo* era seu modo multiplayer. Na época, a internet ainda era novidade. Enxergando longe, a Blizzard incluiu o multiplayer em *Diablo* e criou a Battle.net, uma central onde os jogadores podem se encontrar, bater papo, criar salas privadas e começar aventuras com até quatro participantes. As partidas eram gratuitas para quem tinha o jogo ou rodava a versão gratuita "spawned".

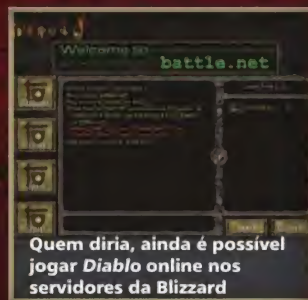
A Battle.net dispensava configurações complexas e foi um estouro, como descreve o leitor da **OLD!Gamer**, Andrei Formiga.

"Para jogar multiplayer nos jogos de PC da época, geralmente havia apenas duas opções: montar uma LAN (rede local, conectando dois ou mais computadores entre si usando cabos) ou usar uma conexão discada direta, que permitia jogar com apenas mais um amigo: seu computador ligava para o telefone dele e os dois se conectavam. Cheguei a jogar partidas cooperativas de Duke Nukem 3D assim, mas só depois da meia-noite, para não pagar muito na conta de telefone.

Na Battle.net, tudo era mais fácil: bastava estar conectado à internet e apertar um botão dentro do jogo para entrar nas salas de chat. Nelas, era possível encontrar amigos e conhecer novas pessoas, formar um grupo de até quatro jogadores e começar um jogo na dificuldade escolhida (Normal, Inferno ou Hell). No começo eu entrava na Battle.net para encontrar os amigos para jogatinas marcadas previamente, mas depois comecei a jogar com quem eu encontrava nas salas.

As partidas online davam outra dimensão ao jogo, e por meio delas as informações se disseminavam rapidamente.

O tenebroso Butcher tem uma sala cheia de "troféus"

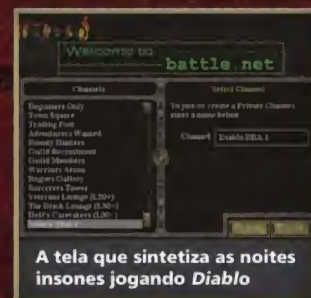
Jogando com estranhos, eu aprendi a duplicar itens, por exemplo, um truque muito fácil de aplicar. Também aprendi sobre vários outros aspectos do jogo que eu não imaginava, como taxas de drop dos itens (a frequência com que os monstros deixam os itens), dicas para escolher as melhores combinações de atributos (builds) para cada classe e boas estratégias para os bosses mais difíceis. Hoje em dia, é muito fácil procurar o site wiki de um jogo e ver todas essas dicas em um mesmo lugar, mas essa época era o início da internet comercial. Nem a Wikipédia existia ainda. Aliás, os mais jovens tentem imaginar isso: ainda não existia o Google.

Quem diria, ainda é possível jogar *Diablo* online nos servidores da Blizzard

Diferente do que acontecia no single player, o multiplayer só oferecia quatro missões. E personagens do single player não podiam migrar para o multiplayer. O mais divertido do multiplayer é a possibilidade de jogar tanto em pequenas fatias de tempo quanto em longas noitadas com os amigos. O jogo salva apenas o estado do personagem (itens, nível, etc.), o que significa que, se todos saírem da sessão atual, terão de cumprir as missões novamente; porém, com mais poderes e equipamento melhorado. Essa repetição de missões para acumular níveis e riquezas é indispensável para cumprir os modos de dificuldade posteriores, que tinham inimigos com energia e dano multiplicados.

O multiplayer acrescentava ainda mais profundidade. Jogando com outros jogadores, ladinas precisam ter cuidado para não acertar seus parceiros com flechadas no calor da batalha; feiticeiros podem tostar todos os seus amigos de uma só vez; e guerreiros não podem mais sair correndo em linha reta na direção de seus adversários, bloqueando a linha de tiro de seus companheiros.

"Embora a Battle.net tenha sido lançado há apenas um mês, mais de 117 mil pessoas já a experimentaram – uma média de 40 mil usuários por dia, investindo em média 3 horas diárias." – Jornal The Independent, 04/03/1997

É claro que havia problemas. Na época, as conexões não eram velozes, e volta e meia alguém sofria uma "morte por retardo" (ou "lag kill"): devido a um "soluço" da conexão.

Também não demorou para que jogadores começassem a hackear seus personagens com programas "treinadores" que os lotavam de itens e turbinavam suas estatísticas. Esses programas geravam combinações de itens superpoderosas inexistentes no jogo, das quais a mais famosa talvez seja a Armadura Divina da Baleia (Godly Plate of the Whale), que aumenta a defesa em 200% e confere bônus de ataque.

A tela que sintetiza as noites insones jogando *Diablo*

Ainda é possível jogar sem trapaças na Battle.net (sim, o serviço online para o primeiro *Diablo* funciona até hoje!) com amigos de confiança. Também é possível estabelecer uma linha direta entre seu computador e o de um amigo pelo protocolo IPX – dá trabalho configurar, mas funciona incrivelmente bem.

E sobre a prosperidade da Battle.net, basta dizer que hoje ela é o lar do arrasa-quarteirão *World of Warcraft*.

THE MOVIE

O processo de criação do pior Street Fighter já feito. Imagine um hadouken feito com uma bola de tênis incendiada em um varal...

Por Douglas Pereira

Todo jogador conhece *Street Fighter*. Quase todos conhecem o filme de *Street Fighter*, estrelado por Jean-Claude Van Damme e pelo saudoso Raul Julia. O jogo é um dos clássicos mais importantes de todos os tempos. O filme é um clássico também, mas por todos os motivos errados. Mais equivocada ainda foi a ideia de criar um jogo do filme do jogo.

Street Fighter: The Movie, lançado para arcades e consoles em 1995, faz jus ao esforço cinematográfico também em todas as categorias erradas. É um jogo tão ruim quanto o filme, porém, ao contrário de um dos trabalhos mais rentáveis da carreira de Van Damme, há uma história curiosa de produção. Muito do que você vai ler aqui veio de um tópico enterrado há uns cinco anos, criado em 2007 no fórum de jogos de luta do site Shoryuken, em que Alan Noon, o diretor de arte de *SF: The Movie*, começou a contar todo tipo de detalhe da criação do arcade. Os relatos revelam o estilo "moleque" de fazer jogos nos anos 90, atores marrentos e fãs cheios de ideias que nunca deram certo.

TEMPOS ESTRANHOS

Street Fighter ainda reinava nos arcades em 1994. Havia uma máquina de *Street Fighter II* em qualquer estabelecimento, de botecos a rodoviárias. Era hora de perder o gás, e a Capcom lançou *Super Street Fighter II*, com quatro "New Challengers", a oficialização dos combos e tal. Mas, nessa época, o pioneiro dos jogos de luta modernos não estava sozinho. Claro, a SNK melhorava cada vez mais, mas o popular era o violento e realista (de certo modo) *Mortal Kombat*.

Desde aqueles tempos, o jogo mais popular dita o que as outras empresas vão querer copiar. No caso, enquanto *Street Figther* fez jogos de luta com personagens desenhados brotarem no Japão, *Mortal Kombat* inspirou uma linha meio besta de jogos com atores reais digitalizados nos EUA. E, como tudo no início dos anos 90, o que parecesse mais futurista e tecnológico (mesmo sem fazer algum sentido) era a melhor opção.

Não importa quem vença. Todos nós perdemos

E quem diria que até a própria Capcom cairia nessa tentação? A ideia de um jogo do filme de *Street Fighter* era americanizar a coisa toda, dar um ar ocidental – já que o filme era de Hollywood e não tinha nada a ver com o jogo original. O que dizem por aí é que, além disso, a Capcom não sabia direito para onde ir com *Street Fighter*. Por mais que os sistemas tivessem melhorado, *Super SFII* ainda era basicamente *SFII*. A ideia era dar um grande salto tecnológico, algo digno de merecer o próximo número na série. Havia algumas possíveis soluções em debate na mesa: tentar os modelos digitalizados; mudar, talvez, para o 3D (o que foi feito em *Street Fighter EX*); ou usar sprites convencionais muito acima do padrão – e foi esta opção que venceu, com *Street Fighter III* sendo feito na placa CPS-3 com aquelas animações incomparáveis lá em 1997. Porém, em 1993, a única chance viável era tentar o esquema *Mortal Kombat* – que já estava em sua segunda e melhor versão, e que, em vários lugares dos Estados Unidos, chegava a ser mais popular que o jogo da Capcom.

O DILEMA DE BALROG, VEGA E BISON

Street Fighter: The Movie foi feito nos EUA pensando no público americano, que se empolgava cada vez mais com *Mortal Kombat*. Mas o Japão não podia ser ignorado e, quando o jogo foi localizado por lá, os nomes de Balrog, Vega e Bison seguiam o padrão ocidental, batizando, respectivamente, o boxeador americano, o espanhol mascarado com garras e o tailandês antagonista para seguir a história (hahaha) do filme. Voltar à ordem dos nomes originais talvez fosse só complicar tudo. Akuma entrou nessa também e foi chamado assim mesmo e não Gouki, como é conhecido no Japão.

Até que parece apenas um *Street* com gente de verdade

Ryu e Ken, amigos malandrões, sempre em busca do mais rico. Igualzinho ao jogo

STREET FIGHTER: THE MOVIE
- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Incredible Technologies
- **Plataforma:** arcade

A dublê Emma Kearney e a escada usada para facilitar certos golpes. Só a Cammy da direita é a Kylie Minogue

Cadê o hadouken, Ryu? Esqueceu no varal?

Era uma situação ideal, certo? Ninguém iria querer ver o astro Van Damme, Kylie Minogue e Raul Julia desenhados em pixels, como o Blanka. Tinha de ser os atores reais, oras! Além disso, como seria o jogo do filme, a Capcom podia experimentar sem colocar um número 3 no nome. Claro, esse jogo jamais seria feito no Japão, e a empresa procurava um estúdio que fosse especializado em tecnologia. É aí que entra a desconhecida Incredible Tecnologies (com esse nome, a Capcom deve ter ficado realmente esperançosa).

Na época, em parte por causa da grande presença da Midway, muitas companhias de arcade ficavam em Chicago. Amizades eram feitas a toda hora, e os caras importantes se conheciam. Quando a Capcom montou um escritório por lá (ao comprar a Romstar, aquela que distribuía arcades aqui no Brasil, você se lembra?), ficou sabendo que ali perto havia uma empresa com ótima tecnologia e um certo know-how para criar jogos bonitos para arcade. E assim um *Street Fighter* caiu no colo da IT.

Era certo que a IT tinha um histórico interessante na parte tecnológica. Seus jogos exibiam muitas cores (em uma época em que isso importava) e sempre usavam uns truques gráficos interessantes. Porém, não dá para dizer que eram jogos bons. Não mesmo. Um sucesso da empresa foi *Time Killers*, o primeiro jogo de luta em que os inimigos podiam decepar um ao outro e continuar a luta (tinham até ataques que matavam na hora, muito antes do *Bushido Blade*, de PlayStation). Só fez sucesso porque a molecada jogaria qualquer coisa de luta naquele tempo. Assista a alguns vídeos no YouTube para ver que aquilo não estava no mesmo patamar nem do zoadão *Fatal Fury*, o primeiro, de arcade.

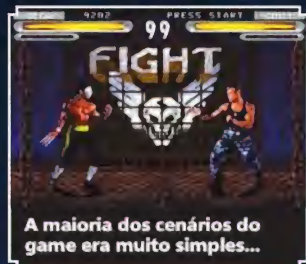
Sawada, humilhado pelos lasers do dedo de Bison

GENTE COMO A GENTE

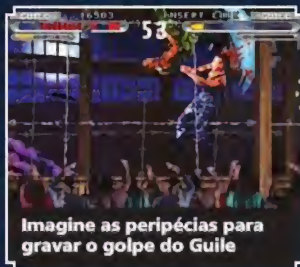
Lá estava ela, a equipe IT, com orçamento, empolgação e suporte de ninguém menos que a Capcom. E o melhor: na maior parte dos assuntos, a Capcom não intervia com restrições significantes. A essa altura, nós já sabemos que o jogo foi uma porcaria, mas, mesmo naquela época, devia ser claro que esse jogo jamais estaria no mesmo nível da profundidade de *SF*. Era uma competição mais contra *MK* – especulação aqui, mas talvez seria a Capcom tentando colocar *Street Fighter*

UNIDOS POR UM DANIEL PESINA

Veja só como é a vida. A ideia original de Ed Boon e John Tobias era fazer um jogo com Van Damme como protagonista. Os responsáveis pelo filme *Soldado Universal* se interessaram em uma adaptação, mas ela não aconteceu, então Ed e Tobias, trabalhando para a Midway, criaram *Mortal Kombat*. Depois de *Mortal Kombat II*, Daniel Pesina, ator que fazia o Johnny Cage na série *MK*, resolveu fazer um comercial para *BloodStorm*, jogo de luta da Incredible Technologies, a mesma empresa que foi fazer um jogo com o Van Damme como protagonista, usando a tecnologia que a Midway popularizou, com o nome do maior concorrente. A época dos arcades de Chicago era, de fato, um mundo bem pequeno e cheio de coincidências inúteis como essa.

no topo dos dois estilos de jogos de luta? O problema é que logo o time foi percebendo que até esse objetivo seria bem difícil de alcançar.

A maioria dos cenários do game era muito simples...

O equipamento de captura não estava no mesmo nível daquele usado pela Midway, mesmo que o software de processamento fosse, segundo quem trabalhou no negócio, mais potente – para efeitos de comparação, segundo Alan Noon, a paleta de cores dos personagens de *Mortal Kombat II* perdia feio para *Street Figther: The Movie*: 64 cores contra 256. Mas vamos por partes: primeiro, quem a IT iria pegar para fazer as cenas? Os próprios atores do filme, em sua maioria. O contrato com a Capcom levou um time de cinco pessoas para os sets de filmagem na Austrália durante duas semanas, e eles tinham acesso total à produção... exceto pelos atores. Sabe como são as celebridades. Por isso, a sessões eram com um ator por dia, por cerca de oito horas. Depois disso, todo o material era queimado em CD, processo que durava uma hora e meia, dada a lentidão do drive – os discos rígidos com gigabytes de tamanho ainda custavam muito. A maior parte do elenco fez tudo direitinho, exceto por alguns contratempos (você verá ao longo da reportagem).

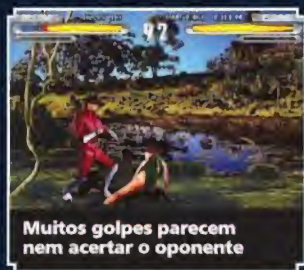
Lidar com atores trouxe dois problemas: segundo Alan Noon, alguns deles não conseguiam dizer o nome dos golpes direito. Nem um "shoryuken", imagine um "tatsumakisenpuukyaku". "Tínhamos um arcade de *SSFII* no estúdio para demonstrar. Mostramos o áudio. Havia um pessoal da Capcom japonesa para ajudar. Até escrevemos a forma fonética." Daí, o jeito foi improvisar, e, por isso Ken, por exemplo, grita "dragon!" ao executar um shoryuken (só não nos pergunte por que o Guile não fala "sonic boom"). O segundo problema: boa parte dos atores não manjava de artes marciais (e o filme nem tinha muita luta, de qualquer forma). O que significa que algumas posições eram bem complicadas para o elenco executar.

Imagine as peripécias para gravar o golpe do Guile

...mesmo que retirados dos sets do filme, como a Temple Ruins

O set, com fundo azul e tudo (mais profissional do que era preciso), tinha suportes para ajudar os atores a fazerem os movimentos dos personagens. Uma mesa giratória para golpes como o spinning bird kick da Chun-Li, um banquinho e uma escada serviam para golpes no ar e coisas do tipo. Aí entra um terceiro (e pior) problema: o equipamento não conseguia capturar movimentos rápidos. Nem em velocidade normal. Tudo tinha de ser feito beeem lentamente, para que tudo fosse capturado de um jeito que não desse dor de cabeça na hora da programação e na separação dos quadros de animação. Lembre-se de que poucos ali tinham noção de artes marciais (ou nem sequer conseguiam alongar a perna direito) e uma coisa atrapalhou a outra. Esse é o motivo das animações parecerem meio estranhas, como se os personagens fossem duros, com juntas de madeira, sem aquela fluidez de *Mortal Kombat II*, que era excelente na época.

Wes Studi, o Sagat, fez um bom trabalho no jogo

O filme é uma tranqueira, mas a imagem é incrível

Van Damme não teve problemas com os golpes

Muitos golpes parecem nem acertar o oponente

Perceba que, na verdade, só há meia dúzia de pessoas na plateia

Isso quando eles vinham. Depois que os primeiros atores tiveram suas poses digitalizadas, muitos já não estavam comparecendo mais às sessões de gravação. Por conta disso, em vez das duas semanas, a estadia na Austrália foi estendida para um mês. Com o tempo perdido e a saudade dos familiares, a equipe voltou para Chicago com o sentimento de dever... incompleto. E faltava a Chun-Li. Não foi um grande problema. Eles montaram um novo estúdio de digitalização em Chicago, e a atriz Ming-Na Wen viajou até lá. Aproveitando o aluguel de todos os equipamentos, gravaram também os movimentos de um segundo Ken (a equipe não estava muito satisfeita com o ator do filme, Damian Chapa) e do Sheng Long (leia o quadro Quem ficou de fora, na pág. 52).

Havia também a necessidade de improvisar para gravar os golpes especiais. Um spinning bird kick só exigia que a moça abrisse as pernas e girasse em cima de uma mesa. Porém, sabe-se lá por que, o processo para criar a "magia" hadouken não podia ser feito só no computador. Então lá se foram todos para o estacionamento. Os caras da IT montaram um varal, colocaram uma bola de tênis molhada com gasolina nela e atearam fogo. Essa foi a arte básica para criar o hadouken, levando a expressão "fireball" ao pé da letra.

Tudo isso levando em conta que a história poderia ser outra. No meio do desenvolvimento de *Street Fighter: The Movie*, os primeiros jogos de luta 3D despontavam na vertente liderada por *Virtua Fighter*. Aquela baixa contagem de polígonos e ausência de texturas ainda pareciam algo muito cru para um jogo que dependia da aparência dos atores. Mas... como resistir aos encantos do 3D? Um dos programadores da IT desenvolveu uma demo em que Zangief e Cammy lutavam em uma arena tridimensional vazia, usando sprites em escala nos personagens. Os movimentos de câmera eram promissores, porém essa alternativa veio tarde demais e não havia tempo hábil para ser implementada.

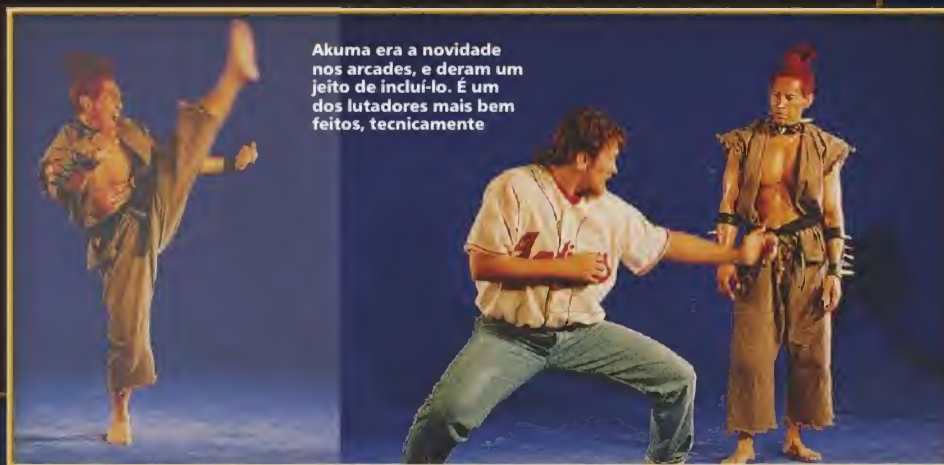
Os lutadores amarrados dão um clima de *Mortal Kombat*

ESTÁ TUDO ERRADO

As animações estranhas eram o menor dos problemas no sistema de luta. *Street Fighter:*

A IT realmente sabia como manipular cores e efeitos

Esse cara... não faz sentido. Cadê o Vega que conhecemos?

Ah, aí está. Talvez não o Vega que a IT queria, mas o que ela merecia

Akuma era a novidade nos arcades, e deram um jeito de incluí-lo. É um dos lutadores mais bem feitos, tecnicamente

The Movie tem algumas das lutas mais desengonçadas que conseguimos nos lembrar. Se estávamos falando apenas dos processos de captura e da história da Capcom, é porque o time de desenvolvimento só foi pensar nisso depois que voltou da Austrália e teve uma reunião com a Capcom sobre os sistemas de jogo. Havia, sim, um cara iluminado no meio da equipe. Alan Noon era um grande fã de *Street Fighter* e conhecedor da arte. Infelizmente, o resto do time não compartilhava muito de sua visão para o jogo – ou não entendia o suficiente. Qualquer que seja o motivo, um único cara não tem o poder de mudar tudo, e Alan viu o sonho de criar um *Street Fighter* decente escorrer para o esgoto lenta e dolorosamente.

O bizarro é que os caras não copiaram *Street Fighter* nem *Mortal Kombat*. Era como um híbrido das partes menos importantes dos dois, misturadas a um sabor próprio estragado. Pegue o "sensacional" sistema de agarrões, por exemplo, em que o throw tech (quando você foge do agarrão) faz o lutador agarrar o inimigo em seguida. Aí seu oponente agarra o seu agarrão. E você agarra o dele. Ele agarra o seu. E assim vai. Que maluquice!

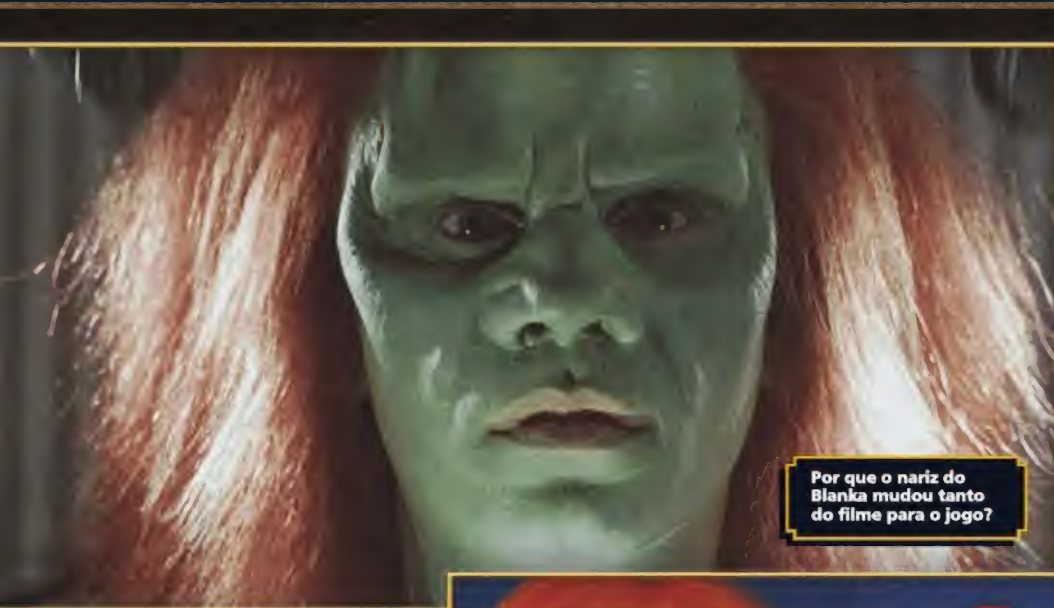
O cara pegou fogo antes de ser atingido. Como assim?

Ou o sistema de combos, que jogou qualquer coisa referente a *SF* no lixo e resolveu fazer *SF: The Movie* o rei dos juggles

Na ponta dos pés, Chun-Li vai detonar o pobre Sagat

– quando você faz combos impedindo que o inimigo toque o chão. Combos ridiculamente longos com propriedades bizarras eram a regra, porque, como Noon diz, "parecia que todos os golpes foram criados para serem perfeitos, não havia desvantagem para equilibrar".

Falando nisso, os golpes... ah, os golpes. Seja os raios que Sagat soltava de seu olho bom, os dragõezinhos que saíam da Chun-Li, seja os hadoukens que podiam ser controlados para qualquer lado (até para trás), em alguns pontos *Street Fighter: The Movie* se parecia com nosso querido e eterno *Street Fighter* de rodoviária (aquele dos hadoukens duplos e do pilão de Zangief que soltava fogo).

Van Damme disse que "mostrou sua Tailândia para Kylie Minogue" durante as filmagens. A imagem deve ilustrar o resultado

Por que o nariz do Blanka mudou tanto do filme para o jogo?

STREET FIGHTER: THE MOVIE
- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Acclaim
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataformas:** PlayStation e Saturn

TRISTEZA EM DOBRO

Então o filme era ruim e o jogo era ruim, a tal ponto que costumamos juntar tudo. Qualquer coisa relacionada a *Street Fighter: The Movie* é bem ruim. Mas você sabia que a versão do jogo para PlayStation e Saturn era menos ruim? E era um jogo totalmente diferente. Todo o trabalho inicial de captura da arte foi feito pela galera da Incredible Technologies, porém os dados foram entregues à Capcom, para que o estúdio norte-americano da empresa, na Califórnia, pudesse criar a versão para consoles – visto que a IT só tinha experiência com máquinas de arcade. "Cada time processou e animou os dados completamente diferentes", afirma Noon. "Em termos de qualidade de imagem, eu prefiro a nossa arte dos personagens, mais colorida e vibrante que a versão dos consoles. Nós fizemos um monte de processamentos na imagem, ajustando níveis de contraste, balanço de cor e assim por diante", defende o diretor de arte. Isso explica por que os lutadores dos consoles ficaram estranhos, com baixa definição, em desvantagem ao arcade.

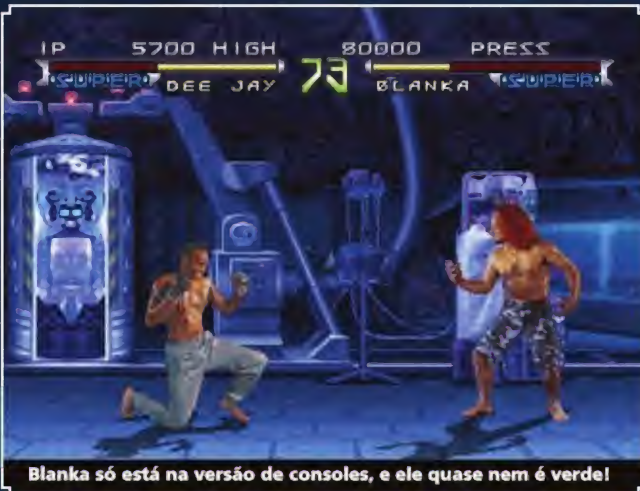
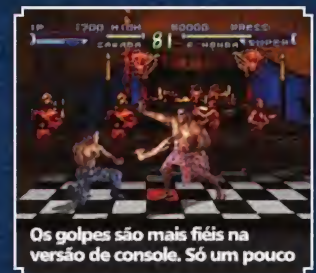
Blanka só está na versão de consoles, e ele quase nem é verde!

A coisa mais doida é que essa versão da Capcom é baseada em *Super Street Fighter II Turbo* – os jogos foram feitos ao mesmo tempo e saíram com três meses de diferença. Até as posições dos lutadores foram refeitas para lembrarem o *SF* de verdade. Não só isso, como as mecânicas de jogo foram mudadas, e novos elementos foram acrescentados. Foi a primeira vez em que os golpes EX apareceram em um *SF* (embora esse tipo de ataque ter sido introduzido em *Darkstalkers*), por exemplo. Os personagens disponíveis eram mais fiéis, tanto ao filme quanto à série. Nada de Blade e sua malandra paleta de cores (veja a ficha do lutador na página 51); Akuma era só um personagem secreto, e tiveram tempo de incluir Dee Jay e Blanka.

Só não pense que isso salvou o *SFTM* de console. No fim, era um jogo tão ruim quanto o outro, mesmo que fosse "menos pior". Quer um prova? A Capcom

O Balrog era o câmera da Chun-Li no filme. Lembra?

só distribuiu o jogo no Japão. Essa versão foi feita por um estúdio interno da Capcom nos Estados Unidos, e mesmo assim preferiram manter distância. Ou seja, não é de hoje que a empresa ignora totalmente a existência desse jogo bastardo desde o início.

Esta reportagem não é uma homenagem, mas é legal saber como jogos conhecidos, seja lá por qual motivo, foram feitos. O mais curioso dessa história toda é que, segundo Alan Noon, no início as negociações com a Capcom eram sobre criar "o novo *Street Fighter*" (ou foi o que ele entendeu, já que não ocupava um cargo muito alto na IT). Já pensou se essa loucura fosse adiante e *SFTM* fosse *Street Fighter III*? Quem sabe o resultado teria sido melhor. Ou, quem sabe, os jogos de luta tivessem tomado um caminho bem diferente. Do jeito que ficou, *Street Fighter: The Movie* serviu para arrancar umas risadas e não machucou ninguém.

Os golpes são mais fiéis na versão de console. Só um pouco

UM ELENCO E MUITOS IMPROVISOS

Como o filme de *Street Fighter* já faz um grande desserviço ao jogo adulterando as vestimentas dos personagens, Alan Noon se viu em um dilema: seguir o padrão bizarro do filme ou tentar consertar isso, colocando roupas parecidas com o jogo? Um pouco dos dois. "Tomamos algumas liberdades nos trajes em uma tentativa de mantê-los mais fiéis ao jogo original e facilitar o processo de digitalização em alguns casos, mas, no final, fomos contratados para fazer um jogo baseado no filme", diz. "O que fizemos foi um estranho amálgama das roupas do filme e do jogo", conclui. Considerando que o negócio estava errado desde o começo, não pareceu uma má ideia a mistura. As indumentárias nem eram o maior dos problemas, como vamos ver, personagem por personagem.

RYU

Nascido em Hong Kong, Byron Mann já atuou em filmes como *Crying Freeman* (1995), baseado no mangá homônimo, e *Mulher-Gato* (2004). Como é um praticante de Wushu, movimentos acrobáticos não devem ter sido um grande esforço. Em *Sleeping Dogs*, lançado em 2012 para PC, Xbox 360 e PlayStation 3, Byron dublou o personagem Raymond Mak.

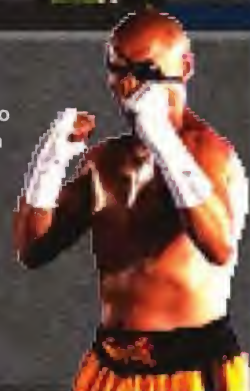
VEGA

Atuou nos filmes *Unbowed* (2000), *Desaparecidas* (2003) e *Desbravadores: A Lenda do Guerreiro Fantasma* (2007). O norte-americano Jay Tavare costuma dispensar dublês em suas participações. Atividades como dança, arco e flecha, acrobacias, artes marciais e esgrima estão no repertório do ator. Em *Call of Juarez* e *Red Dead Redemption* ainda dá para ouvir a voz dele em diferentes papéis.

GUILE

Jean-Claude Van Damme concedeu quatro horas de sua preciosa agenda para as sessões de captura (metade do tempo normal), além de não fazer as coisas daquele jeito lento e necessário para o equipamento funcionar direito. Por isso, uma segunda sessão teve que ser feita com o dublê do astro, que era muito parecido com o ator belga. Só assim, misturando os movimentos dos dois, deu para ter todos os dados necessários.

SAGAT

Descendente de cherokees (povo ameríndio da América do Norte), Wes Studi costuma assumir papéis indígenas em filmes como *Dança com Lobos* (1990), *O Último dos Moicanos* (1992) e *Gerônimo – Uma lenda americana* (1993), no qual atuou como o protagonista. "Wes era um cara muito sério. Eu gostava dele. Ele fez um grande trabalho no nosso estúdio", elogia Noon.

KEN

O rival de Ryu não tinha nada a ver com o personagem real, e o time de produção sabia disso. Após voltarem da Austrália, decidiram encontrar um segundo Ken (mais parecido), para substituir Damien Chapa, o Ken do filme. O escolhido até completou a sessão de captura de movimentos em Chicago, mas a Capcom vetou e por isso ficou o cara que não conseguia falar shoryuken. Com tantos problemas, um novo Ken não faria tanta diferença.

HONDA

"Peter Tuiasosopo é um grandalhão e não é um artista marcial, ainda assim ele ergueu as pernas para capturar os chutes em uma altura maior que todos os outros atores. Seminu. Vestindo uma saia. E uma peruca. Todo untado com óleo de bebê sob aquela luz quente. Esse cara teve uma atuação exemplar. Sempre divertido e bem-humorado. Um verdadeiro profissional", destaca Noon.

CHUN-LI

Nascida em Macau, na China, Ming-Na Wen atuava no seriado de TV *ER* (*Plantão Médico*) e, como dubladora, emprestou a voz para a protagonista nas animações *Mulan* e *Mulan II*, repetindo o papel no RPG *Kingdom Hearts II*. Ming-Na também coleciona outra aparição em um filme baseado em jogo, o longa-metragem em computação gráfica *Final Fantasy: The Spirits Within*, em que ela dubla a personagem Aki Ross.

SAWADA

O personagem mais sem sentido do filme, que nem existia na série *SF*, apareceu no jogo: Kenya Sawada. O bizarro é que o nome do personagem é o nome do ator. Mais bizarro ainda é saber que o plano era dar mais destaque para ele no filme, o que não aconteceu. A ideia da Capcom para Sawada, dizem, era transformá-lo em uma espécie de Segata Sanshiro, personagem icônico dos comerciais do Saturn no Japão. Ele seria o herói da empresa, mas, em uma escala maior, aparecendo e estrelando em filmes. A Capcom deu um jeito de colocá-lo no filme e, por isso, Fei Long ficou de fora. Sawada aparece com um visual diferente no jogo, sem camisa. O ator mal sabia falar inglês e a equipe dependeu de um tradutor para passar as orientações em japonês. "Nunca vou me esquecer de ter visto a edição final e rir histericamente quando Sawada falou pela primeira vez", recorda-se Noon.

BLADE

Blade era o jeito mais fácil de criar personagens. Era como os ninjas de *Mortal Kombat*. Mesmo personagem, cor diferente, golpes diferentes – o tal "palette-swap" –, dando origem aos lutadores secretos Khyber (de traje amarelo), Arkane (azul) e F7 (preto). Mas a maior trivia do jogo inteiro está escondida nesse personagem cujos movimentos foram feitos pelo próprio Alan Noon. Segundo a história do jogo, Blade era ninguém menos que Gunloc, lutador do jogo *Saturday Night Slam Masters* (ou *Muscle Bomber*). Que ideia sem noção! Pior só se ele fosse Mike Haggar, o prefeito de *Final Fight*, que também aparecia em Muscle Bomber.

CAMMY

A outra estrela era Kylie Minogue, a Cammy. Ela quase não participou do jogo. As sessões começaram com sua dublê, Emma Kearney. "Não tenho certeza se Emma sabia no que estava se metendo quando concordou em fazer a gravação, mas ela fez um grande trabalho", comenta Noon. "Não imagino muitas atrizes jovens que adorariam ficar em um estúdio, vestindo um maiô pequeno, coberta por óleo de bebê sob um monte de luz quente e cercada por um monte de nerds de videogame." Só nos últimos dias na Austrália que a senhorita Minogue teve tempo para participar da produção. E é claro que usaram os dados dela, não da dublê. "Kylie estava empolgada para fazer a sessão de digitalização. E, como ela era um dos grandes nomes do filme, tínhamos de fazer. Pensando agora, nós devíamos ter feito uma roupa diferente para a filmagem", diz.

BALROG

Quem fez o boxeador americano? "Ele era um ator de verdade. O nome dele é Grand L. Bush", responde Noon. Filmes em que ele participou? Entre outros, *Máquina Mortífera* (1987), *Duro de Matar* (1988), *Máquina Mortífera 2* (1989), *007 - Permissão Para Matar* (1989), *O Demolidor* (1993)... "Ele é um cara muito legal. Nós saímos para jantar com ele e sua família, e os donos da IT fizeram muita amizade com ele."

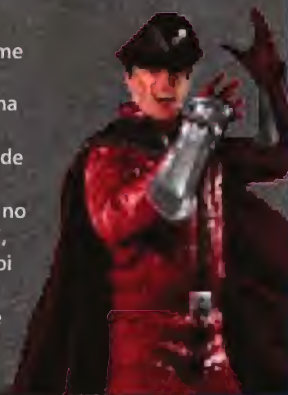
ZANGIEF

Já na aparência, o fisiculturista Andrew Bryniarski era perfeito para o papel do lutador soviético e, somado a isso, o ator foi muito dedicado. "Ele era muito sério na interpretação do Zangief e realmente incorporou o personagem. Acho que isso se revela no resultado final do filme e do jogo; Zangief é um dos personagens que realmente se encaixam com a tradicional representação no *Street Fighter*", elogia.

AKUMA

Não, ele não aparecia no filme. Na verdade, ele nem existia, já que *Super Street Fighter II Turbo* – sua primeira aparição – só foi lançado durante o período de desenvolvimento de *Street Fighter: The Movie*. Ainda com a ideia de que este tinha que ser o melhor *SF*, e com o Sheng Long fora dos planos, Akuma foi planejado no meio do processo, com base apenas no lutador secreto de *SSF2T*. Para o papel, conseguiram o relativamente famoso dublê Ernie Reyes. "Superamigável, profissional e parecia muito interessado nessa nossa história de videogame." Segundo Noon, Reyes, um verdadeiro artista marcial, foi o mais fácil de capturar os movimentos – e dá até para perceber que ele é um dos personagens mais bem feitos do jogo.

BISON

"Nós nos encontramos brevemente com o sr. Julia, mas, infelizmente, ele estava muito doente na época, então nem tivemos a oportunidade de digitalizá-lo", lamenta Noon. Durante a filmagem, o ator porto-riquenho sofreu com problemas no estômago, mas quis interpretar Bison no filme para fazer a alegria dos filhos, fãs de *Street Fighter*. Dois meses antes do lançamento do filme, ele faleceu de derrame cerebral, e *Street Fighter* foi sua última participação no cinema. Valendo como uma homenagem, as imagens em Full Motion Video de Bison no filme aparecem no arcade e na versão de consoles, assim como o retrato. Já nas lutas... "O ator que você vê no jogo no lugar é, na verdade, o dublê dele", completa. Quem gravou os movimentos foi Darko Tuscan, que depois participou de *Matrix* (1999), *Matrix Revolutions* (2003) e *Missão Impossível 2* (2000).

LUTADORES EXCLUSIVOS DOS CONSOLES

BLANKA

Nosso querido Blanka não está no arcade, mas apareceu no jogo para PlayStation e Saturn. Os dados de captura eram os mesmos, então significa que somente o time dos consoles teve tempo disponível para acrescentar Blanka ao elenco. "Originalmente, a nossa intenção era tê-lo como personagem selecionável. Quando o prazo ficou apertado, nós planejamos fazer uma combinação mínima de comandos para tê-lo em uma luta secreta, em que ele aparecesse no cenário Dhalsim Lab", revela Noon. "Eu me esqueci de como seria habilitado, apenas que, depois de algumas circunstâncias determinadas, Blanka rolaria para fora do laboratório, eletrocutaria os adversários e voaria", comenta. "Nós tínhamos a intenção de colocar o Blanka, mas nunca definimos, então não há luta contra o Blanka. Imagino que isso foi abandonado por limitações de tempo."

DEE JAY

"Eu sinto muito por ele não ter entrado na versão arcade. Miguel Nunez era um cara legal e um dos atores que mostraram um entusiasmo genuíno para a produção do jogo. O tempo foi o inimigo principal de Dee Jay, embora o figurino também não ajudasse muito", lamenta Alan Noon. "Inicialmente, nós não achamos que a primeira roupa de soldado do Bison usada no filme ficasse bem no Dee Jay, então procuramos recriar a roupa do *SSFIIT* da melhor forma possível. O melhor que pudemos fazer em curto prazo foi um par de calças atléticas cinzas."

QUEM FICOU DE FORA

Muito do trabalho investido na criação de *Street Fighter: The Movie* foi jogado no lixo por falta de tempo. Sem a pressão do lançamento do filme, talvez o jogo fosse melhor se estes combatentes também participassem. Certo... Provavelmente, não, mas ajudariam o título ficaria mais curioso.

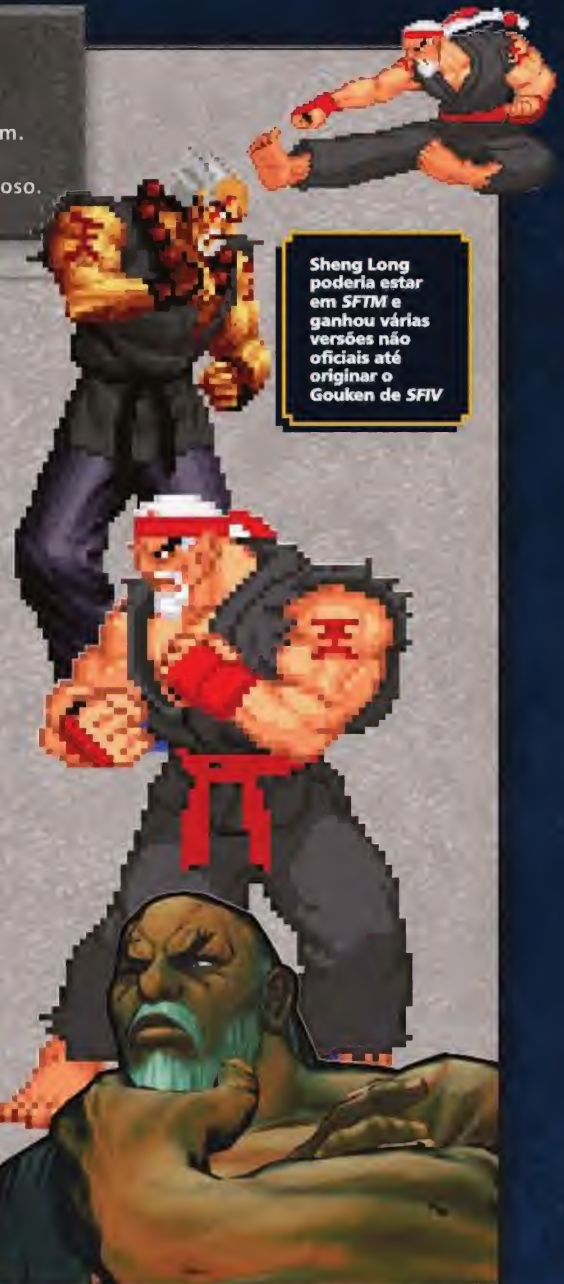
Sheng Long poderia estar em *SFTM* e ganhou várias versões não oficiais até originar o Gouken de *SFIV*

SHENG LONG

Todo mundo sabe como Sheng Long nasceu (a velha piadinha de 1º de abril da revista Electronic Gaming Monthly) – e que eventualmente ele foi incorporado à história de *Street Fighter* com alguns nomes antes de virar o Gouken de *SFIV*. A vontade de colocá-lo no jogo veio da IT, mas a Capcom vetou. "Eles diziam algo como 'quando Sheng Long aparecer, será como se Deus tivesse chegado." Porém, a ideia apareceu novamente, perto do fim da produção. Alan Noon foi responsável por criar o tão falado personagem. Sheng Long seguia um estilo mais ou menos Ryu/Ken/Akuma em sua vestimenta, exceto pelo fato de ter seus olhos cobertos – ele teria ficado cego em um combate contra Akuma.

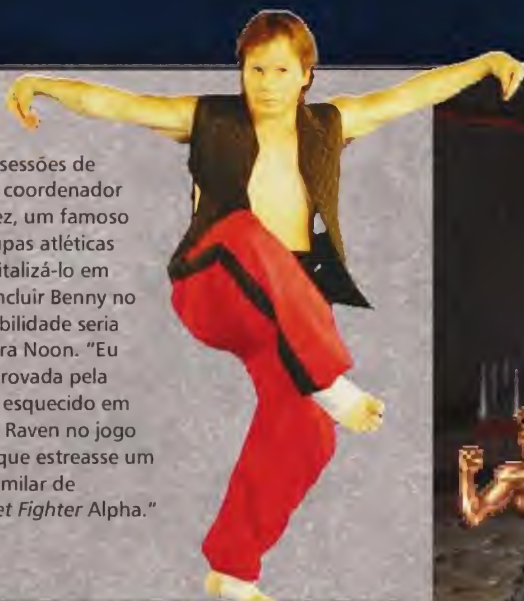
"Minha ideia era de que, em níveis elevados de treinamento (no estilo de luta de Sheng, Ryu e os outros similares), esses caras começariam a incorporar aspectos 'do Dragão' em seu estilo de luta. Sheng Long seria tão avançado que ele começou a manifestar o dragão fisicamente", lembra Noon. "Pareceu fazer sentido que isso se manifestasse no braço. O braço dele era verde e escamoso, com alguns chifres protuberantes. Seus dedos eram duas garras. A Capcom deixou passar, e assim fomos criar o meu Sheng Long!"

O mais legal nessa história era a animação de defesa desse ser supremo. "A ideia era que Sheng Long era tão avançado, que você somente o acertaria se ele não defendesse. Obviamente, o jogador o controlaria como qualquer outro personagem, apertando para trás para defender, porém, durante a defesa, a animação era de uma esquiva, em vez do bloqueio tradicional de *Street Fighter*. Toda a parte do jogo seria igual, mas daria a ideia de que Sheng apenas desviou do ataque."

Já em Chicago, um dos artistas da equipe estava metido em artes marciais e fisiculturismo. O rapaz fez a sessão de digitalização vestindo um quimono preto e uma faixa que permitisse enxergar, mas desse a impressão de que os olhos estavam vendados. Um maquiador profissional preparou o cabelo, o bigode e adereços com tinta verde para o braço de dragão. Depois de algumas horas, a maquiagem verde começou a derreter, e os chifres grudaram no braço do ator. E aí não houve tempo hábil para processarem o material, e não foi dessa vez que Sheng Long estreou. O fato mais bizarro disso tudo é que o cara em questão que fez o Sheng Long e não foi citado nominalmente por Alan Noon foi, segundo ele, para a Midway criar personagens de *Mortal Kombat*!

DHALSIM

O indiano nem chegou a ser digitalizado. "Não lembro se houve algum conflito de agendas ou negociações contratuais, apenas lembro que digitalizar o ator traria alguns problemas. Primeiro, havia a preocupação de que o ator não seria capaz de realizar a sessão de movimentos", afirma Noon. Não podemos esquecer que Roshan Seth, quando interpretou o "Dr. Dhalsim" no filme, tinha 52 anos, uma idade já não muito favorável para se manter em posições desconfortáveis. "Segundo, a roupa: os jogadores aceitaram o Dhalsim em um jaleco? Pedir que o ator tirasse a roupa para vestir uma fralda amarela não parecia provável. No final, Dhalsim teve uma participação tão pequena no filme que decidimos excluí-lo, infelizmente."

RAVEN

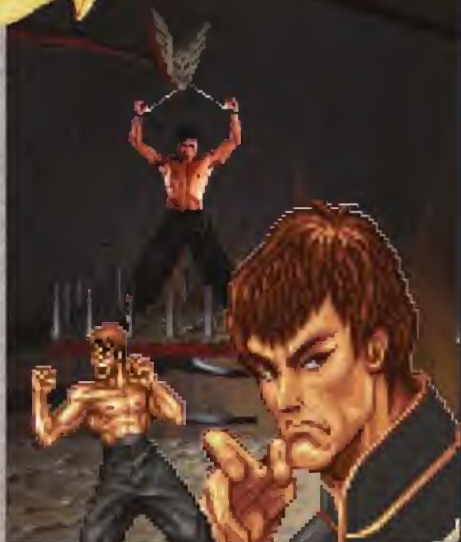
Aproveitando um espaço vago na agenda das sessões de captura, a equipe aproveitou para digitalizar o coordenador dos dublês e das lutas do filme, Benny Urquidez, um famoso artista marcial. Ele vestia um colete preto e roupas atléticas vermelhas com uma lista preta. A ideia era digitalizá-lo em vários estilos diferentes de luta. "O plano era incluir Benny no jogo como o personagem Raven. Sua única habilidade seria mudar os estilos de luta no comando", relembra Noon. "Eu escrevi a história do personagem, a qual foi aprovada pela Capcom, pelo que me recordo, apesar de tê-la esquecido em detalhes. Embora nunca tenhamos colocado o Raven no jogo por falta de tempo, não demorou muito para que estreasse um personagem de *Street Fighter* com um estilo similar de mudança de habilidades: o idoso Gen, de *Street Fighter* Alpha."

EAGLE

O segurança de bar do *Street Fighter* original e que voltaria em *Street Fighter Alpha 3* chegou a ser cogitado, mas a ideia não foi levada adiante.

T. HAWK

Gregg Rainwater, o T. Hawk, furou os compromissos e não apareceu na gravação dos movimentos na Austrália. Ele poderia viajar para Chicago, como a atriz da Chun-Li fez. De novo, nem sinal dele. Bom, ninguém gosta do T. Hawk, não é mesmo? "Na época, eu achei que não fosse uma grande perda; eu nunca gostei do T. Hawk", revela Noon. Tá vendo...

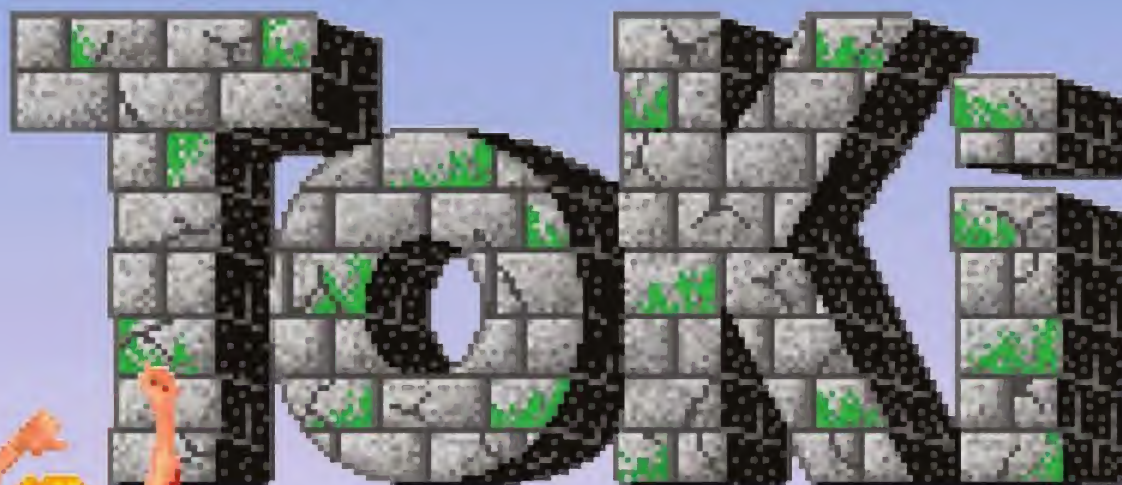
GEKI

Ele mesmo, o ninja do primeiro *Street Fighter*. Ele não, ela. "Mas nós queríamos fazer o personagem uma mulher. A Capcom não quis fazer uma mudança de gênero, então, em vez disso, eles sugeriram que nós fizéssemos um novo personagem e nos dariam uma pequena lista com nomes japoneses populares de mulheres." Como a equipe nem conseguiu colocar todos os lutadores do filme no jogo, o que dirá outros, a lutadora foi limada. Mas deixou uma herança. "Em retrospecto, nossa Geki teria compartilhado muitas semelhanças, mais tarde, com a Ibuki de *Street Fighter III*."

FEI LONG

Kenya Sawada também fez as sessões de captura para Fei Long, personagem ausente no filme, pela facilidade na concepção do traje: sem camisa, assim como Sawada, calças e sapatos pretos e cabelo penteado para trás. Fei foi outra vítima do tempo escasso e ficou de fora, embora ele faça uma aparição ao fundo no cenário Dungeon.

MEGA MAN

Sim, *Street Fighter: The Movie* tinha os seus planos para o herói. "A ideia de incluir Mega Man não foi muito longe. Foi mencionado em alguns documentos e discutido brevemente no escritório, mas nunca chegamos a fazer o design ou a roupa. Comentava-se que pegaríamos um garoto para interpretá-lo", relembra Noon. A carreira de Mega Man não seria a mesma se isso acontecesse.

TOKI

O macaco velho e corcunda que cativou seletos fãs pelo mundo deve ficar como novo em um promissor remake francês

Por Rafael Fernandes

ssim como na indústria cinematográfica, existem obras que, após certo tempo, atingem um status de cult; ou seja, mesmo ao caírem no profundo abismo da obscuridade, alguns jogos se mantêm vivos na memória de quem os experimentou, atribuindo a eles uma característica nostálgica que, na maioria das vezes, os torna melhores do que foram originalmente. E quando as lembranças são resgatadas por meio de relançamentos ou até releituras completas para a tecnologia atual? É o caso de *Toki*, cujas imagens de um remake, ainda em fase de produção, deixaram os retrogamers a salivar de expectativa pelos gráficos redesenhados em alta definição. Diante de tudo, vem o inevitável questionamento: por que, entre tantos outros clássicos esquecidos, um jogo de arcade de 1989, com mecânicas simples e não muito inovadoras, mereceria essa revitalização?

Não parece, mas *Toki* não deixa de ser um run 'n' gun

Toki (chamado no Japão de *Juju Densetsu* ou *A Lenda de Juju*) é um jogo desenvolvido pela TAD Corporation, sendo distribuído no Japão pela Seibu Kaihatsu (da série *Raiden*) e no Ocidente pela Fabtek. A aventura trazia uma sucessão de clichês em uma época que talvez eles nem existissem: Toki, um homem primitivo, vivia tranquilamente na selva com sua amada Miho. Eis que aparece Bashtar, uma estranha criatura com mãos e pés gigantes (aliás, apenas mãos e pés gigantes, nada além disso) e sequestra a donzela, sob as ordens do feiticeiro Vookimedlo, que pretende se casar com ela em três dias. Agora, Toki deve salvar sua mulher das garras do vilão antes que seja tarde demais.

A princípio, o herói precisa resgatar a mocinha raptada pelo inimigo malvado. Que novidade... O diferencial do jogo, porém, é justamente a maldição que Toki recebe durante a aventura: o bruxo, provavelmente sabendo que os arquétipos de Tarzan costumam recuperar a mulher de volta, transformou-o em um inepto macaco para que ele não conseguisse ter sucesso em sua missão. Mas, por alguma razão, o herói-símio reumático ganhou a habilidade de cuspir pequenas bolas flamejantes, algo crucial para enfrentar os obstáculos que encontrará pelo caminho até a fortaleza do mago maléfico.

Bem que ele podia jogar bolas de futebol americano

Com essa premissa, é difícil não criar simpatia pelo jogo, que inclusive tira sarro das próprias maluquices; como não rir quando o macaco veste o capacete de futebol americano para se proteger dos inimigos ou cospe fogo embaixo d'água, nadando com óculos de mergulho?

Apesar da pequena duração do jogo em geral, os cenários eram bem distintos, com trechos na floresta, em uma caverna de gelo, no pântano chuvoso e, claro, na base do vilão, tendo como fundo um ambiente cinza,

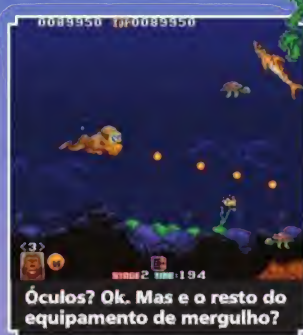
TOKI
- **Ano:** 1989
- **Publicação:** Fabtek
- **Desenvolvimento:** TAD Corporation
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** NES, Mega Drive, Commodore 64, Amiga, Atari ST, Atari Lynx e iPhone

Já tem um monte de inimigos esperando o Toki na floresta

repleto de ruínas e construções megalomaníacas – o que contrasta demais com as fases anteriores, ecológicas por assim dizer. Parece que falamos do jogo estrelado por outro primata: *Donkey Kong Country*, por exemplo, traria em 1994 variedade igual de ambientes e temas. A diferença é que *Toki* surgiu cinco anos antes do clássico da Rare, exibindo sua originalidade que compensa, a princípio, uma premissa um tanto quanto batida. Ainda que, sob um ponto de vista técnico, o jogo não possua gráficos impressionantes, *Toki* contava com muita criatividade e, principalmente, irreverência.

Se o design é cômico e torna o jogo divertido, a jogabilidade ajuda bastante, unindo as mecânicas de salto dos jogos de plataforma com controles de tiros e disparos – para frente ou para cima e em direções diagonais –,

O pinguim vermelho é o que parece mais perdido

caracterizando o jogo como uma boa mistura de *Super Mario Bros.* com *Ghouls'n Ghosts*. Alguns podem reclamar da lentidão com a qual o personagem se move (e não estarão errados em afirmar isso), porém, pelo menos na versão do arcade, o ritmo de jogo nunca se arrasta: existe sempre

Óculos? Ok. Mas e o resto do equipamento de mergulho?

um cipó para subir, um abismo para pular, além de inimigos que não dão descanso e atacam o macaco a todo instante.

SADISMO SELVAGEM

A partir de certo momento, a dificuldade sobe de forma exponencial. Em vez de requerer instintos e reflexos ágeis para ganhar, *Toki* é um daqueles jogos antigos nos quais é necessário decorar o caminho e os obstáculos que surgem – obviamente, ao custo de muitas fichas perdidas. Algo tipicamente retrogamer. Ainda assim, a memorização dos estágios, armadilhas e padrões contra os chefes de fase não garante a vitória, e um pequeno erro de cálculo coloca tudo por água abaixo. Para piorar, a última fase possui uma limitação de apenas cinco continues; caso o jogador esgote as tentativas, é Game Over na hora. Mas, afinal de contas, por que Toki tem um nível de desafio tão grande, até mesmo para um jogo de arcade? Com a palavra, Akira Sakuma, programador de *Toki*: "Eu lembro que, bem perto do lançamento do jogo, algumas reuniões de avaliação foram feitas com a presença dos distribuidores Hitoshi Hamada, presidente da

PORTFÓLIO DA TAD CORPORATION

Formada por ex-funcionários da Data East, a TAD – que tem esse nome em alusão às iniciais do fundador Tadashi Yokoyama – produziu algumas obras notórias, tendo o auxílio de outras companhias para distribuir os arcades japoneses. Em 1988, lançou seu primeiro título: *Cabal*, um jogo de tiro inovador cuja jogabilidade inspirou vários clássicos do gênero, como *NAM-1975* e *Wild Guns*. O sucesso foi tão grande que a Williams, gigante dos fliperamas americanos naquela época, propôs comprar a softhouse em 1989 e recebeu um sonoro "não" do Yokoyama. Porém, devido às dificuldades financeiras, a TAD teve de deixar o mercado repentinamente em 1992. Confira a linha do tempo com os jogos da empresa até o fim inesperado.

CABAL
Ano: 1988
Gênero: tiro

TOKI
Ano: 1989
Gênero: plataforma

SKY SMASHER
Ano: 1990
Gênero: shoot 'em up

BLOOD BROS.
Ano: 1990
Gênero: tiro

LEGIONNAIRE
Ano: 1992
Gênero: beat'em up

HEATED BARREL
Ano: 1993
Gênero: tiro

SEM MEDO DA VERGONHA

Abaixo, o infame desenho com os membros da TAD Corporation. No centro e abaixo, Tadashi Yokoyama, presidente da empresa. Dentre os que trabalharam em *Toki*, estão ali, como programadores, Akira Sakuma, Takashi Nishizawa e Tsukasa Aoki; na criação dos personagens, H. Kakiuchi, Junichi Fujisaku e Jun Matsubara; no som, Yusaku Aoki e Yukihiko Kitahara; e, como designer do jogo, Haruki Kitahara.

uma coisa é verdade: o jogo alcançou na época certa popularidade mundial, como se recorda Sakuma-san. "Os jogos produzidos na TAD tinham como alvo o mercado ocidental. Muitos de nossos testes eram feitos fora do Japão, com a intenção de receber o feedback dos jogadores pelo mundo todo", diz. "Nos Estados Unidos, a receptibilidade dos jogadores era muito boa, então esperávamos que fosse um sucesso. O problema é que a placa-mãe do jogo foi bastante pirateada; por isso, infelizmente, nunca soubemos se o jogo foi um grande sucesso comercial."

Cipós salvam a pátria de quem não tem apetrechos

O FEITIÇO DO TEMPO

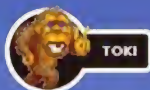
Se nunca foi possível quantificar em números a popularidade do jogo, dá para perceber que *Toki* era tão comum nos fliperamas quanto nos lares dos jogadores. Como o título por si só não se mostra algo tecnicamente exuberante, seria fácil convertê-lo para plataformas domésticas sem que ocorressem perdas audiovisuais extremas. Por isso, a TAD licenciou o jogo para que outras empresas fizessem a adaptação: a Ocean ficou encarregada dos computadores pessoais – as versões para ZX Spectrum e Armstrad CPC foram canceladas perto do lançamento por causa das limitações desses sistemas –, a Taito ficou responsável pelos ports para NES

Seibu Kaihatsu, e Frank Ballouz, da Fabtek", fala Akira, com exclusividade, à **OLD!Gamer**. "Nesse encontro, ficou decidido que a dificuldade seria propositalmente alta, mas, para compensar, os itens deixados nas fases tornariam as coisas um pouco mais fáceis. Eu não me lembro exatamente de quem foi a ideia de tornar o jogo bem difícil, mas talvez essa pessoa não queria que vissem a imagem que aparece no encerramento [observe acima], mostrando uma caricatura da equipe de produção [risos]." Chato, mas fazia parte. Os fliperamas deveriam pegar o máximo possível de fichas dos jogadores, e só os mais dedicados (ou os indivíduos com maior mesada, dependendo do ponto de vista), em uma atividade praticamente olímpica, eram presenteados com a tela final.

O exagero na dificuldade não impediu que os jogadores embarcassem na aventura de *Toki*. Apesar de hoje ser mais cult do que um clássico absoluto,

À moda de Sonic, Toki calça os sapatos e não usa roupa

A floresta parecia menos perigosa do que o caos urbano

Toki fica tranquilo até quando se depara com uma figura perigosa

ENTREVISTA: AKIRA SAKUMA, O DESTEMIDO PROGRAMADOR DE TOKI

Akira Sakuma começou a trabalhar em 1983 como programador na Data East. Lá, participou de jogos de arcade como *RoboCop*, *Psycho-Nics Oscar* e *Metal Clash*. Em junho de 1988, saiu da companhia e se juntou à TAD Corporation, onde permaneceu até o fim. Hoje em dia, está longe da indústria dos games, trabalhando em um departamento de tecnologia de pesquisa marítima, mas se colocou à disposição para compartilhar suas memórias à OLD!Gamer.

OLD! Por que os funcionários da Data East saíram da empresa para começar a trabalhar na recém-fundada TAD Corporation?
Akira Sakuma: Como eu só entrei na empresa um tempo após ela ter começado, não sei muito bem os detalhes dessa história. Meu palpite é que havia muita insatisfação das pessoas em relação às políticas de produção dos jogos e as condições impostas aos funcionários, como o alto número de horas trabalhadas e o valor dos salários que recebiam. O presidente da TAD era o sr. Tadashi Yokoyama, que era Gerente Geral de Vendas na Data East dos EUA.

OLD! Quando começou a produção de *Toki* e quanto tempo levou até concluírem o projeto?
De acordo com os meus arquivos pessoais, o projeto começou em setembro de 1988, e o jogo foi terminado em outubro do ano seguinte. Foram 14 meses.

OLD! E qual era a sua função na equipe de desenvolvimento?
Fui responsável por toda a programação do jogo, com exceção da parte sonora. Havia outros dois programadores trabalhando comigo, e eu os instruía a produzir módulos de programação [criados para desempenhar funções que envolvem cálculos complexos].

OLD! Dentre todos os jogos nos quais você trabalhou na TAD Corporation, *Toki* foi o mais satisfatório?
Com certeza, principalmente porque eu tive de refazer todo o trabalho feito até então. Quando me juntei à equipe em fevereiro de 1989, recebi uma versão protótipo do jogo. Percebi na hora que a programação estava cheia de bugs e não havia ninguém que pudesse ter controle total sobre aquele sistema. Como eu conhecia muito bem o processador usado no jogo [o Motorola MC68000, utilizado na maioria das placas de arcade e consoles da época], decidi refazer tudo do zero, terminando em outubro. Por isso, acho inclusive que, entre todos os outros jogos que fiz na TAD, *Toki* foi o que mais me deixou feliz com o resultado final.

OLD! Após *Toki* e outros jogos de considerável sucesso, por que a produtora encerrou suas atividades subitamente?
No mês de dezembro de 1992, na nossa reunião matinal no escritório, o presidente disse: "De repente, o nosso orçamento para desenvolvimento acabou. Vou ter de fechar a companhia". Nós ficamos surpresos e confusos. Toda a administração financeira da empresa era feita pelo sr. Yokoyama e por sua esposa, então ninguém poderia questionar essa decisão. Recebemos uma quantia ridiculamente pequena pelas rescisões dos contratos de emprego. Até hoje, ninguém sabe o porquê de a empresa ter sido fechada.

OLD! Que mensagem você gostaria de dar aos fãs de *Toki*?
Obrigado por gostarem tanto desse jogo feito há mais de duas décadas. Sinto muito orgulho de ter trabalhado em algo adorado por tanta gente ao redor do mundo, ainda mais agora com o remake. Eu tenho uma conta no Facebook (facebook.com/akira.sakuma.37), então fiquem à vontade para falar comigo a qualquer hora. Não domino muito bem a língua inglesa, mas responderei da melhor maneira possível. Muito obrigado.

A OLD!Gamer agradece a Akira Sakuma pela disponibilidade em conceder a entrevista, assim como sua esposa, Chieko Sakuma, por traduzir as perguntas e respostas.

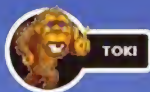
Akira Sakuma ainda guarda boas recordações de *Toki*

e Atari Lynx, enquanto que o Mega Drive recebeu uma conversão da Sega. (Em 2009, houve um relançamento para o iPhone idêntico ao arcade, o que leva a crer que seja uma emulação. No entanto, o jogo não se encontra mais disponível para compra na loja da iTunes.) A maior parte das edições é fiel ao original, com exceção da versão de Mega; ironicamente, uma das mais conhecidas devido à fama do console no Brasil.

A INTRIGANTE (E BEM LAMENTÁVEL) VERSÃO PARA MEGA DRIVE

"Se você quer algo bem feito, faça você mesmo". Com essa mentalidade, a Sega adaptava por conta própria títulos de sucesso de outras empresas para os arcades. A tática havia dado certo com jogos como *Truxton* (da Toaplan), *Cyberball* (da Atari Games), *Strider*, *Ghouls'n Ghosts* e até *Street Fighter II – Champion Edition* (os três da Capcom); mas parece que o pessoal da Sega andou comendo muita banana e teve uma espécie de desarranjo mental. É a única explicação cabível para a tentativa desastrada de expandir *Toki*.

Com o nome *Toki: Going Ape Spit* (um trocadilho com a expressão "Going Ape Shit", ou "perdendo o controle"), a adaptação toma várias liberdades estranhas, a começar pela história, que agora se passa no ano de 2050, em um futuro em que a população, cansada da cidade, resolve regressar à natureza, assim como os ancestrais. O vilão, que no arcade era o Vookimedlo e no Mega Drive virou um geneticista chamado Dr. Stark, recusa-se a viver nas condições retrógradas e é preso para que não causasse problemas. Um ano depois, o doutor ressurge, sequestra Wanda (que é a Miho, no original) e transforma *Toki* em um macaco para puni-lo por tudo o

Quantos inimigos caranguejos já vimos em jogos? Um monte

que passou na prisão.

Toda essa intricada trama, repleta de uma profunda reflexão filosófica acerca dos valores antropológicos de uma sociedade (brincadeira, não é nada disso) está acessível àqueles que lerem o manual do jogo. Porém, para os que apenas pegaram o cartucho e encaixaram no console, há logo na abertura uma cutscene que vai direto ao ponto (e é bem bacana, por

Haja escuridão... é como se não batesse Sol na floresta

sinal), ambientando o jogador à situação absurda. Isso significa então que estender o enredo é um equívoco desnecessário; o primeiro de alguns outros que se seguiram na adaptação.

O principal erro é como o jogo foi repensado para essa versão doméstica: a fim de tornar o jogo maior e, consequentemente, mais longo, a Sega decidiu incluir novas fases e esticar as que existiam, dividindo-as em três trechos por estágio. O ritmo frenético do arcade deu lugar a vários momentos de tédio e frustração, já que o design do jogo agora é muito mais focado em mecânicas de plataforma do

O estilo do jogo pedia cores mais vibrantes no Mega

que nos confrontos com inimigos, como era no fliperama. Some isso à movimentação lenta do macaco, à música repetitiva a ponto de enlouquecer (não foram feitas composições inéditas para as fases, diferente das demais versões) e aos gráficos escuros e pouco inspirados, tem-se uma adaptação que fracassou de forma inusitada. Em vez das limitações técnicas em relação ao arcade terem impedido uma conversão decente, aqui as mudanças na abordagem que o macularam completamente.

Todavia, o *Toki* de Mega Drive possui sua parcela de diversão, trazendo novos itens, opções diferentes de disparo além de outras facilidades, como o prêmio de uma vida extra a cada 7.000 pontos. Fica o aviso: se você cresceu jogando a versão de Mega, procure jogar a original, que está quilômetros à frente.

Vilão covarde. Nem mostra a cara e ainda chega pelas costas

AS OUTRAS CONVERSÕES DE TOKI

Amiga: Esta pode ser considerada a melhor versão de *Toki*; apesar da queda na resolução, todos os inimigos, detalhes e animações foram mantidos com exatidão. A trilha sonora, um dos pontos fracos do original por soar um tanto quanto repetitiva, recebeu novas composições.

Commodore 64: É perceptível o esforço em espremer o jogo no hardware limitado, mas não é aqui que se encontra uma boa adaptação. Gráficos granulados, bugs que não estavam presentes no arcade e cortes na jogabilidade classificam o trabalho da Ocean como mediano. Apenas uma opção para quem não tem outro lugar onde jogar.

Atari ST: Em uma comparação direta, esta versão perdeu um bocado das cores e efeitos que o Amiga apresentava. Mesmo assim, o controle é fiel ao arcade.

NES: Esta é a edição mais popular do jogo no Japão. Não obstante as óbvias restrições do 8-bit da Nintendo, a Taito fez uma adaptação consistente que possui sprites bem reduzidos, mas manteve a jogabilidade e o desafio. Para facilitar um pouco, *Toki* agora conta com uma barra de energia, o que permite levar alguns golpes antes de descontar uma vida de fato.

Atari Lynx: Surpreendente, a conversão para o funesto portátil da Atari não deixa a peteca cair, com gráficos vibrantes e coloridos – talvez, coloridos até demais, com tons exageradamente saturados de causar dor na vista. O áudio também ficou muito bom, trazendo vários sons do original.

A namorada pode esperar mais um pouco. Hora de jogar

TOKI REMAKE: SERÁ QUE AGORA VAI?

Em setembro de 2009, quase 20 anos após o lançamento para arcade, foi compartilhado na internet um vídeo com imagens do projeto que pretendia ressuscitar *Toki*. Idealizada pela desenvolvedora francesa Golgoth Studio, a empreitada possuía gráficos redesenhados em alta definição, o que causou euforia na comunidade retrogamer. O anúncio de que a produtora também queria revitalizar o conhecido arcade *Joe & Mac*, da Data East, da mesma forma com a qual estava sendo refeito o *Toki*, só aumentou a expectativa, numa época de frequentes remakes de jogos clássicos.

Passaram-se dois anos, e as promessas se extinguiram. As notícias eram escassas e, se surgiam, traziam à tona as dificuldades em conseguir a licença do jogo. Quando já se cogitava o cancelamento da releitura, em junho de 2012 foi publicado outro trailer, mostrando que a Golgoth Studio não desistiu. Com a inclusão do jogo no Steam Greenlight (plataforma que permite com que jogos indies possam se tornar disponíveis na loja digital mediante votação dos usuários) e cada vez mais informações divulgadas pelas redes sociais, a chegada de *Toki Remake* deve ser iminente. Mas qual é o motivo de tanta demora?

"Tivemos problemas em relação à licença original do jogo, mas fico feliz em dizer que estamos trabalhando diretamente com o sr. Tadashi Yokoyama, presidente da antiga TAD Corporation", diz à **OLD! Gamer** o fundador da Golgoth Studio e produtor de *Toki Remake*, Anthony de Sa Ferreira. "Durante esse tempo, trabalhamos em *Magical Drop V*, um projeto que serviu para financiar a produção do remake de *Toki*. Além disso, tivemos de aprimorar o design dos personagens, dos inimigos e das

Remakes de fãs do jogo original não costumam desapontar

O *Dig Dug* tem um inimigo parecido com o minidragão à direita

fases, que foram animados da forma tradicional."

E "tradicional" é o adjetivo que melhor descreve o traço artístico dessa versão, como é possível perceber no quadro comparativo com o jogo do arcade ao lado. Os elementos gráficos e os respectivos frames de animação foram desenhados à mão. Os cenários, todos preparados de uma vez só, como uma única imagem contínua, dispensam a maneira anterior de construir a camada de fundo da tela com a união de vários blocos elaborados separadamente – nomeados tecnicamente de tiles. Já a trilha sonora recebeu arranjos das músicas conhecidas e novas composições, que reforçam a irreverência da qual o original se caracterizou tanto.
Pelo menos em relação aos gráficos e som, *Toki Remake* parece não desapontar, apesar de ainda gerar certas dúvidas sobre a jogabilidade e, principalmente, até que ponto o jogo vai ser atualizado e modificado. Essas dúvidas e questões a **OLD!Gamer** tratou diretamente com Anthony de Sa na entrevista a seguir. Confira.

O MACACO VELHO E O MACACO NOVO

OLD! Por que escolher *Toki* para o remake em HD, entre tantos outros clássicos mais conhecidos?
Anthony de Sa Ferreira: Por várias razões. A primeira delas é que o nosso diretor de arte, Philippe Dessoly, trabalhou na conversão de *Toki* para o Amiga, então é um jogo do qual ele gosta e conhece bastante. Outro motivo é que, para mim, o jogo representou uma época da minha vida em que comecei a frequentar os fliperamas, quando ia ao supermercado com os meus pais e ficava jogando, enquanto eles iam fazer as compras. Além disso, *Toki* é considerado cult aqui na França, e acredito que em outros países seja a mesma coisa.

OLD! O jogo original era bem curto e difícil, já que foi feito para os arcades. Como vocês pretendem balancear a dificuldade, assim como trazer novas ideias para a jogabilidade dentro do novo contexto do relançamento?
Quando começamos o projeto, realmente pensamos em aumentar o tamanho das fases e adicionar outros elementos, como novos poderes e itens. Mas, com o tempo, percebemos que isso mudaria completamente a forma como o jogo era originalmente, e não poderíamos mais chamá-lo de "remake". Decidimos então que seria melhor guardarmos essas ideias para uma possível continuação, que tomaria como inspiração o jogo *Rayman Origins* (produzido

Às vezes, os inimigos ínfimos e rasteiros matam o Toki

e lançado pela também francesa Ubisoft). Por isso, preferimos apenas melhorar algumas coisas em relação ao original, aprimorando alguns itens no design dos inimigos e em sua inteligência artificial. Só para ter um exemplo, o chefe da primeira fase, Bolarogog, agora tem um escudo que o protege dos tiros do Toki, rebatendo-os. Achamos que isso tornaria as coisas mais interessantes em vez de apenas apertar o botão de atirar o tempo todo. Em relação à dificuldade, nós sabíamos que, enquanto era importante manter o nível de desafio igual ao original, não poderíamos assustar os jogadores casuais com um jogo muito difícil. Por isso que o remake possui dois modos de jogo: Arcade e Console, sendo que o primeiro é igualzinho à versão de fliperama: basta um golpe para perder uma vida. Já no modo Console, Toki pode ser atingido até três vezes antes de morrer; mas, para compensar, os inimigos estão um pouco mais resistentes.

OLD! Falando nisso, uma das principais críticas que o jogo recebia estava no fato de que Toki andava muito devagar. Vocês pretendem modificar isso de alguma forma no remake?
Mudamos a velocidade do Toki, para ficar algo mais moderno e dinâmico, então posso dizer que o jogo não será lento.

OLD! O remake trará a possibilidade de também jogar o game original de arcade como o trailer deixa a entender?
Temos conversado com o sr. Tad Yokoyama sobre essa possibilidade, já que não era algo que planejávamos desde o início. Vai depender muito do tempo que teremos para implementar isso corretamente, mas, caso consigamos, vamos informar a todos.

O capacete de futebol americano não podia faltar no remake

OLD! Depois de tanto tempo, quando poderemos finalmente jogar o remake? E para quais plataformas você pretende lançá-lo?
Enfrentamos vários problemas durante três anos, mas digo com certeza que *Toki* sairá ainda neste ano. Não posso confirmar ainda, mas pretendemos lançar o jogo por meio das redes de distribuição digital: para o PC no Steam, para os consoles, pela PlayStation Store Network e a Xbox Live Arcade, e posteriormente para os dispositivos móveis, como iPhone, iPad, e os celulares com os sistemas operacionais Android e Windows 8. Vamos até mesmo checar com a Sony uma possibilidade de lançar para o PlayStation Vita.

OLD! Deixe seu recado para os leitores da OLD!Gamer que estão ávidos para jogarem o *Toki Remake*.
Peço que tenham um pouco mais de paciência. *Toki* vem aí, em breve!

NA EXPECTATIVA PELA BANANADA REQUENTADA À FRANCESA

Em meio à abundância de jogos de plataforma no final dos anos 80 e início dos anos 90, *Toki* sobressaiu pelo humor. Inimigos caricatos, personagens variados e belos cenários são um atrativo no que poderia ser apenas algo mediano e esquecível. Felizmente, o desafio e a originalidade do jogo permaneceram na memória de muitos jogadores, que devem aguardar com grande ansiedade pelo remake. Desse, espera-se a correção de todos os pontos negativos; e a sua extravagância e comicidade sejam amplificados tanto quanto a resolução de imagem.

Macaco perto da lava? Lembranças de *Donkey Kong Country 2*

Agora é fácil. Será que ela abraçaria o rapaz na forma de macaco?

JOGOS OLÍMPICOS

Como dois botões e uma jogabilidade cansativa tornaram o videogame uma potência olímpica

Os jogos esportivos sempre foram muito dependentes da tecnologia. A tendência é que a última versão de um jogo supere a anterior; é de lei, por exemplo, que o *FIFA Soccer 13* vai deixar o *FIFA Soccer 12* largado no fundo da gaveta. Há espaço nas jogatinas de hoje apenas para um grupo restrito de jogos que ainda valem partidinhas pela carga de nostalgia: um *NBA Jam* ali, um *International Superstar Soccer* aqui, um *Mario Tennis*. Já os jogos olímpicos surgem, via de regra, de quatro em quatro anos. Com esse intervalo, a evolução deveria ser mais evidente. Não é o que vemos. De uns tempos para cá, esses títulos caíram na sina das adaptações de filmes: prazo apertado, orçamento pífio, pura decepção. Os jogos olímpicos antigos, por sua vez, são marcados por muitas glórias (e joysticks quebrados). Ser realista não era essencial. A simplicidade imperava, e o cansaço nos dedos passava de imediato com o gostinho da vitória. Vire a página para voltar no tempo e, no fim da trajetória, você deverá concordar que, pelo menos entre os jogos olímpicos, quanto mais velho, melhor.

100

LOS ANGELES 1984

HYPER OLYMPIC (TRACK & FIELD)
- **Ano:** 1983
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Atari 2600, Apple II, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Sharp X1, Atari 800 XE/XL, Commodore 64, MSX, NES e Xbox 360 (XBLA)

A tocha olímpica dos videogames foi acesa oficialmente pela Konami em 1983, um ano antes da realização da Olimpíada em Los Angeles. *Hyper Olympic* foi lançado no Japão como jogo da Olimpíada de 1984, utilizando, inclusive, imagens do mascote oficial, a águia Sam, no flyer de divulgação. Mas, quando o jogo saiu com o nome *Track & Field* na Europa e nos Estados Unidos, o país-sede da Olimpíada, não havia a licença. Tanto no *Hyper Olympic* quanto no *Track & Field*, a apresentação é a mesma, com voz sintetizada anunciando as marcações e uma versão do épico tema do filme *Carruagens de Fogo* do compositor Vangelis na tela de high score – por coincidência, uma música tocada à exaustão nas entregas de medalhas na Olimpíada de 2012. O jogador seleciona três letras de identificação, e a nacionalidade dos atletas nem é citada.
Há uma boa diversidade de raças. Brancos, morenos, negros, ruivos. Mas não há variedade de aparências. Todos têm bigode. As seis provas de atletismo são jogadas avançando uma a uma, sem a liberdade de escolha. Ou seja, o direito de disputar a atividade seguinte só é dado com a classificação da prova anterior, atingindo uma marca ou tempo estipulado. Terminado o ciclo, volta a primeira, aumentando a dificuldade.
Em qualquer uma, conta a rapidez nos dedos para apertar três botões, sendo dois de corrida e um de pulo. Cansar, cansa. E muito. Com três ou quatro pessoas, os adversários podem recuperar as forças: dois indivíduos jogam de cada vez. Provas como o salto em distância levam em consideração a angulação, que é estipulada com o tempo em que o botão de pulo é pressionado. Ver nessa prova o juiz medindo a extensão do pulo, além de pitoresco, mostra a atenção da Konami aos mínimos e mais curiosos detalhes.

PROVAS

METER DASH

Apenas nos flyers da versão japonesa havia alusão à licença oficial da Olimpíada de 1984

HYPER OLYMPIC '84 (HYPER SPORTS)

- **Ano:** 1984
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Amstrad CPC, BBC Micro, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum e SG-1000

A Konami não esperou quatro anos para desenvolver a nova versão de *Hyper Olympic*. Aproveitando a vantagem de um ano que o predecessor tinha em relação à Olimpíada, a produtora lançou em 1984 outro jogo baseado no evento esportivo. A continuação seguiu o mesmo caminho: saiu no Japão como *Hyper Olympic '84*, com a licença, e, nos EUA, como *Hyper Sports*, sem a licença, mantendo a música do *Carruagens de Fogo*, multiplayer de até quatro jogadores (dois por vez como antes) e a necessidade de se classificar na prova para poder jogar a próxima atividade.
As provas foram completamente reformuladas: as sete são novas. Sem se limitar ao atletismo, o jogo introduziu natação, tiro esportivo, ginástica artística e levantamento de peso.
A Konami batizou os botões das extremidades, os que devem ser alternados, de "Go", que acelera, atira ou levanta peso, e, no meio desses dois, há o botão "Up", para pular ou atirar. Na natação, o cansaço do competidor também é levado em consideração. Quando aparecer a mensagem "Breath" ("Respiro"), é preciso pressionar o botão "Up" para o atleta tomar fôlego e conseguir voltar a nadar na piscina.
As duas provas de tiro são diferentes das demais, valendo o reflexo do jogador. O tiro com arco, apesar de o vento e a angulação influenciarem a trajetória da flecha, é irreal pelo fato de o alvo se mover horizontalmente (na prova de verdade, a mira é sempre estática). Mas é nas situações irreais que o jogo mostra o seu lado cômico, como no momento em que o ginasta pula sobre o cavalo e dá sucessivas cambalhotas ou no sorriso aberto pelo levantador de peso na hora em que ele suspende mais de 150 kg acima da cabeça. Quem seria capaz de não esboçar expressão de esforço numa situação dessas?

PROVAS

BARCELONA 1992

Não que a Konami tenha boicotado a Olimpíada de 1988 em Seul. O jogo que corresponde ao ano do evento, *Konami '88*, não era licenciado e, assim, a competição daquele ano não teve representante oficial. Com isso, a tocha olímpica passou, quatro anos depois, para a empresa U.S. Gold, que não caiu de paraquedas nesse filão de jogos de esporte. Enquanto a Konami investia no *Hyper Sports*, a U.S. Gold publicava os títulos da norte-americana Epyx, como *Summer Games* (1984) e *Winter Games* (1985), numa respeitosa coleção de jogos esportivos que inclui ainda o conhecidíssimo *California Games* (1987), localizado no Brasil com o nome *Jogos de Verão*. A Epyx entrou em falência em 1989, fechando as portas definitivamente em 1993, e a U.S. Gold entregou o ouro nas mãos da softhouse britânica Tiertex Design Studios, que arrebentou. A U.S. Gold não tinha experiência em arcades, e *Olympic Gold: Barcelona '92* só foi lançado para consoles, todos da Sega, deixando a Nintendo de fora. As três versões têm o mesmo conteúdo; tirando a diferença técnica dos sistemas, apenas os seis competidores nas provas de corrida e natação do Mega caem para três no Master System e no Game Gear.

Com patrocínio da Coca-Cola na versão europeia e imagem do mascote Cobi na capa de todas as edições, *Olympic Gold: Barcelona '92* possuía uma apresentação de respeito, mas sem compromisso com realidade. Começada a competição, um atleta aparece segurando uma tocha para acender a pira olímpica. Tudo bem que na cerimônia de abertura a pira foi acesa por uma flecha pegando fogo (na verdade, por controle remoto; a flecha só passou por cima da pira). Depois, pombas brancas passam no céu para celebrar a paz (outra coisa que não ocorreu em 1992 para evitar acidentes; na Olimpíada anterior, em 1988, pombas pousaram na pira e foram queimadas vivas). No céu, voam os zepelins da Sega e da U.S. Gold (precisa falar que isso também não aconteceu?). E, nas provas de atletismo, dá para ver o relógio do Estádio Olímpico Lluís Companys. Nos lançamentos de todas as regiões, o jogo dispõe de oito idiomas: inglês, francês, alemão, holandês, sueco, italiano, espanhol e português. Português do Brasil, não o de Portugal, facilitando a vida da Tec Toy, que lançou o *Olympic Gold* por aqui nas três versões.

É possível disputar à parte uma das sete provas, organizar um minitorneio com provas selecionadas ou então jogar todas as provas na Olimpíada completa do jogo, tudo em três níveis de habilidade (clube, nacional e olímpico). Além de conferir um pequeno banco de dados dos recordes reais das provas, o jogador pode selecionar as nacionalidades dos atletas: Grã-Bretanha, França, Alemanha, Itália, Espanha, EUA, Japão ou Equipe Unificada (formada às pressas por 12 países que integravam a União Soviética, que havia se segregado meses antes da Olimpíada de 1992). Ao conquistar a medalha de ouro, tocam os hinos de uma dessas nações (no caso da Equipe Unificada, o "Hino à Alegria" de Beethoven). Mesmo que, em essência, a jogabilidade fosse praticamente idêntica aos títulos da Konami, a evolução gráfica garantiu o frescor de novidade. Nem tudo é igual: nas provas de atletismo, é útil forçar o tronco do corredor para frente a fim de ganhar posições no término da corrida. E diferente de todo o resto são os saltos ornamentais, em que o jogador seleciona os movimentos do salto em um menu antes de tentar realizá-los.

OLYMPIC GOLD: BARCELONA '92

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** U.S. Gold
- **Desenvolvimento:** Tiertex Design Studios
- **Plataforma de origem:** Mega Drive
- **Versões:** Master System e Game Gear

Olympic Gold **fez por merecer a licença oficial com detalhes do estádio do evento**

PROVAS

100 metros rasos

Lançamento de martelo

110 metros com barreiras

Salto com vara

Nado 200 metros livre

Tiro com arco

Saltos ornamentais

DREAM TEAM

A única forma que a tradicional desenvolvedora de jogos de esporte Electronic Arts entrou nos títulos de Olimpíadas foi fazer, para Mega Drive, *Team USA Basketball*, baseado no torneio olímpico de basquete masculino de 1992 – na prática, uma modificação de *Bulls versus Lakers and the NBA Playoffs*. Inesperado. A maioria dos jogos de basquete é focada nos times da NBA, não em torneios de seleções. Se havia uma oportunidade para isso, esta era a Olimpíada de 1992. Pela primeira vez na história foram admitidos os jogadores profissionais da NBA, e a seleção norte-americana formou "o" Dream Team, um time imbatível que reuniu nomes como Michael Jordan, Magic Johnson, Larry Bird, Karl Malone e Charles Barkley. *Team USA Basketball* possui informações culturais das nações participantes; o problema é que os países escolhidos não seguem as equipes que competiram na realidade, deixando de fora o Brasil do Oscar "Mão Santa".

ATLANTA 1996

OLYMPIC SUMMER GAMES: ATLANTA 1996
- **Ano:** 1996
- **Publicação:** Black Pearl Software (16-bit) e U.S. Gold (PC e 32-bit)
- **Desenvolvimento:** Tiertex (16-bit) e Silicon Dreams (PC e 32-bit)
- **Plataformas de origem:** Mega Drive e Super Nintendo; PC, PlayStation e 3DO
- **Versão:** Game Boy

No período de entressafra entre duas gerações de consoles, um jogo de 16-bit estava como aquele atleta veterano que não chega para ganhar, mas se despede de maneira digna. O equivalente para um jogo de 32-bit seria um jovem competidor mal preparado que você sabe que não terá muito futuro.

A U.S. Gold mais uma vez deteve a licença oficial da Olimpíada e passou o trabalho para dois estúdios: a Tiertex, a mesma do *Olympic Gold: Barcelona '92*, e que fez as versões para Mega Drive, Super Nintendo e Game Boy, enquanto que a Silicon Dreams criou as edições para PC, PlayStation e até o 3DO, deixando o Saturn de fora.

Nos sistemas 16-bit, há dez provas, sendo possível, como no predecessor, disputá-las em um torneio personalizado com as preferidas ou na Olimpíada completa em três níveis de dificuldade. Pela descrição, parece um progresso. Não! Já nos enfadonhos menus com fundo verde, o jogo denota um tom desmotivado, insosso. Certo, a abertura não era ruim: relembrava as edições anteriores na comemoração do centenário das Olimpíadas da Era Moderna, mostrando um competidor pulando obstáculos em sépia, preto e branco e depois em cores com a apresentação dos anos de cada evento precedente.

A maior novidade é a mudança para a visão isométrica nas provas de atletismo (no Game Boy o jogador vê os corredores de lado mesmo). Não foi uma boa ideia, porque, dessa maneira, houve um prejuízo no campo de visualização da tela: a pista de atletismo tem somente quatro raias, duas a menos que o *Olympic Gold*. Além disso, os esportistas ficaram desproporcionais comparados com as pessoas ao redor da competição – atletas alongando, fotógrafos, operadores de câmera, juízes; nos detalhes, até que o jogo vai razoavelmente bem.

Nas versões para PC, PlayStation e 3DO, a apresentação é mais respeitável: uma pomposa CG faz paralelo com as Olimpíadas da Grécia Antiga, exibindo estátuas representativas de diferentes provas. Na hora de competir, as tomadas de câmera imitam a transmissão de TV de uma Olimpíada, e Alan Green, jornalista da BBC, dá os seus pitacos nos comentários.

Numa época em que a contagem poligonal ainda era baixíssima, o jogo sofre por ser o primeiro título oficial olímpico em 3D. De longe, de muito longe, os atletas são convincentes, já que os movimentos foram capturados. Mas, ao ver as linhas pixeladas das raias na pista de atletismo e a massa disforme que é a textura da torcida dá vontade de abandonar a competição. Há quinze provas no total; seis a mais que a outra versão, que têm a exclusividade da prova dos 110 metros com barreiras. Entre essas, esgrima, nado 100 metros livre e levantamento de peso deram variedade à Olimpíada do 16-bit e Game Boy que é dominada pelo atletismo.

MASCOTE DE OURO

Justo na geração dos mascotes, como poderiam perder a oportunidade de lançar um jogo com Izzy, o mascote de Olimpíada de Atlanta? A U.S. Gold não bobeou e colocou nas prateleiras, em 1996, o jogo *Izzy's Quest for the Olympic Rings*, para Super Nintendo e Mega Drive. Isso significa que: 1) é um jogo de plataforma; 2) de pular em cima dos inimigos; 3) de coletar itens. Até que é simpático, e a missão de recuperar os anéis olímpicos é bem agradável. Também em 1996, saiu para PC, em CD-ROM, o *Izzy's Adventure*, um adventure mais voltado para crianças.

GOL OLÍMPICO?

O futebol masculino é deslocado na Olimpíada: integra o quadro de modalidades por ser o esporte mais popular, porém nem de longe atrai a atenção de uma Copa do Mundo. Com tudo jogando contra, a mesma desenvolvedora do jogo olímpico de PlayStation, 3DO e PC, a Silicon Dreams, fez um jogo só de futebol, o *Olympic Soccer: Atlanta 1996*, adotando o mesmo estilo de gráfico poligonal do *Olympic Summer Games*. Além do PlayStation e 3DO, o jogo também saiu para Saturn, que não foi esquecido desta vez. A dúvida que não quer calar: qual o sentido em lançar um jogo esportivo oficial e não apresentar os nomes verdadeiros dos jogadores? "Studd, Da Costa, Munoz, Layzell e Mertl; Da Silva, Branco, Mack e Danino; Gusmão e Fernand": essa é a escalação da seleção brasileira no jogo, talvez na pior formação de todos os tempos. Nem os times participantes do modo torneio são os mesmos da competição real. O que a U.S. Gold deveria ter feito: colocado o jogo, que até é bem decente para a época, dentro do *Olympic Summer Games*.

PROVAS

- 100 metros rasos
- 110 metros com barreiras*
- 400 metros rasos**
- Salto com vara
- Salto triplo
- Salto em distância
- Salto em altura
- Lançamento de dardo
- Lançamento de disco
- Lançamento de martelo**
- Tiro com arco
- Tiro ao prato
- Tiro rápido**
- Esgrima**
- Nado 100 metros livre**
- Levantamento de peso**

*Prova disponível somente no SNES, Mega Drive e Game Boy
**Provas presentes apenas no PC, PlayStation e 3DO

SYDNEY 2000

SYDNEY 2000
- **Publicação:** Eidos Interactive
- **Desenvolvimento:** Attention to Detail
- **Plataformas de origem:** PlayStation e Dreamcast
- **Versão:** PC

Olympic Summer Games: Atlanta 1996, nas versões de PC, 3DO e PlayStation marcou a despedida da U.S. Gold, que viria a ser adquirida pela Eidos. E quem lançou o jogo da Olimpíada seguinte? A Eidos, dando, de certa forma, continuidade ao legado esportivo.

Desenvolvido pelo estúdio Attention to Detail, *Sydney 2000* faz jus ao nome da softhouse pela riqueza de detalhes. Aprimorando a ideia do antecessor de imitar uma transmissão de TV, a Olimpíada é comentada por duas pessoas e mostrada de vários ângulos diferentes. Os atletas realmente parecem atletas e não bonecos de madeira como no *Atlanta 1996*. Eles têm movimentos realistas e esboçam reações convincentes (para a época); seja pelos saltadores batendo palmas para marcar o ritmo, pelos levantadores fazendo cara de esforço ou nadadores esticando os braços antes de entrar na piscina. Aliás, a piscina ficou um lixo. Na hora em que os competidores batem os pés na água para nadar, o líquido não espirra e, sim, libera pirâmides gelatinosas.

Das doze provas, nove consistem, basicamente, na mesma mecânica de apertar de dois botões alternados com algumas variações: nas seis provas de atletismo, no ciclismo sprint, no levantamento de peso e no nado 100 metros livre. Fora desse padrão, o tiro ao prato se dá em primeira pessoa, e o jogador vê apenas a mira nesse modo; a canoagem K1 slalom exige bom controle do direcional e dos botões faciais para atravessar o caiaque entre as portas no percurso; e, por fim, a prova dos saltos ornamentais é a mais criativa por envolver elementos de jogos de ritmo na realização das acrobacias previamente selecionadas. Outra ideia até interessante foi a inserção dos treinos, que, embora não apresentem grande variação na jogabilidade das provas principais, permitem melhorar os atributos dos atletas, como a força do corpo, podendo salvar os esportistas para acirradas competições multiplayer.

Em tese, o Dreamcast deveria receber a versão suprema, por ser de uma geração à frente do PlayStation. Em tese. Um detalhe ínfimo, mas que escancara descuido é que o telão do estádio nas provas de atletismo, que exibe a transmissão da TV no PlayStation, no Dreamcast fica o tempo todo exibindo uma imagem azul... Como assim? A versão de PlayStation nem é a ideal: não é compatível com controle analógico como a de Dreamcast. No PC, *Sydney 2000* chega ao ridículo de não ter suporte para mouse na navegação de menus. Pior, na seleção de letras para identificar o seu atleta, o jogo ignora a possibilidade de digitar o nome no teclado, obrigando a escolher as iniciais uma por uma, como em um arcade. Também haveria uma adaptação para Game Boy Color que foi cancelada – até vazaram imagens do jogo na internet.

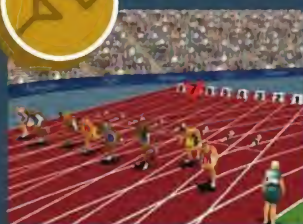
FOSSA OLÍMPICA

Depois do *Sydney 2000*, a história dos jogos olímpicos continuou... para pior. Para a sua sorte, a **OLD!Gamer** cobre os títulos antigos lançados até o fim do Dreamcast, então você estará livre de reviver essas decepções. Para cumprir o protocolo, vale pelo menos uma citação dos jogos oficiais que vieram nos anos seguintes: *Athens 2004* (PC e PlayStation 2), da britânica Eurocom, é genérico, com biotipos idênticos para várias nacionalidades; *Beijing 2008* (PC, PlayStation 3 e Xbox 360), também da Eurocom, permite evoluir os atributos dos atletas ganhando as provas, mas o problema é conseguir vencer alguma coisa, pois a dificuldade chega a ser imoral; e *London 2012: The Official Video Game* (PC, PlayStation 3 e Xbox 360), da Sega Studios Australia, tenta melhorar a repetição de comandos com o uso do acessórios PlayStation Move e Xbox Kinect nas respectivas versões. Mas é lamentável ainda ter tantos atletas de aparência semelhante, sem que haja, em tempos de celebridades do esporte, um astro com as feições reais – o velocista, recordista e showman jamaicano Usain Bolt, por exemplo, seria uma boa.

UNIDOS PELO ESPÍRITO OLÍMPICO

Desde o *Olympic Summer Games: Atlanta 1996*, no SNES e Game Boy, um videogame da Nintendo não recebe um jogo olímpico oficial. Em compensação, somente o Nintendo Wii e o DS contam com o primeiro título estrelado pelos rivais da geração 16-bit: *Mario & Sonic at the Olympic Games*, que tem a licença do Comitê Olímpico Internacional. Jogo que vendeu muito bem: 7,90 milhões de cópias na versão de console e 4,22 milhões para o portátil. Deu tão certo que a Sega fez o Mario & Sonic at the *Olympic Winter Games* (Wii e DS), referente à Olimpíada de Inverno em Vancouver, e o *Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games* (Wii e 3DS). Ou seja, os donos de WiiU e 3DS e já podem esperar por *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games* em três anos (se prevalecer a tradição dos jogos da série de sempre aparecerem no ano anterior da realização do evento).

Com captura de movimentos, a corrida ganhou uma nova camada de realismo

PROVAS

- 100 metros rasos
- 110 metros com barreiras
- Lançamento de dardo
- Lançamento de martelo
- Salto triplo
- Salto em altura
- Tiro ao prato
- Nado 100 metros livre
- Saltos ornamentais
- Levantamento de peso
- Ciclismo sprint por equipe
- Canoagem K1 slalom

CORRENDO POR FORA

Ser "o jogo oficial da Olimpíada" não significa necessariamente que teremos títulos à altura de um evento dessa magnitude. Aproveitando a atenção que esses esportes individuais costumam atrair durante o curto período de realização da Olimpíada, algumas produtoras lançaram jogos baseados na competição com resultados muitas vezes mais interessantes que os jogos licenciados. Vamos correr para conferir alguns deles.

OLYMPIC DECATHLON (1980)

Muitos podem puxar pela memória e apontar o *Decathlon* da Activision como o primeiro jogo olímpico, mas não é não. Antes dele, em 1980, ano da realização da Olimpíada em Moscou, foi lançado para o computador TRS-80 o título *Olympic Decathlon*. Quem publicou o jogo foi a Microsoft Consumer Products, na pré-história dos games da empresa que, anos depois, voltaria no setor com a série de estratégia *Age of Empires* para PC e na fabricação do Xbox. Mesmo sem a licença oficial do evento, *Olympic Decathlon* estampa a imagem dos cinco anéis olímpicos, uma marca que não pode ser veiculada sem autorização – aliás, a própria palavra "olímpico" e variantes também são de uso registrado. Mas, naquela época, as coisas eram mais inocentes, e o criador do jogo, Timothy W. Smith, colocou as dez provas do decatlo para serem disputadas separadamente ou em sequência. A prova dos 100 metros rasos já era baseada em apertar duas teclas rapidamente (1 e 2) no teclado, e as outras fugiam desse padrão. Em 1981, o Apple II teve a versão do jogo e, no ano seguinte, o IBM PC, numa edição que ficou conhecida como *Microsoft Decathlon*.

THE ACTIVISION DECATHLON (1983)

Se o mundo dos videogames deve a David Crane a criação do clássico *Pitfall!*, a Atari e as assistências técnicas também precisam agradecê-lo pelo dinheiro que ganharam: *The Activision Decathlon* traz dez provas de atletismo com a jogabilidade que destruía os pobres joysticks de Atari 2600. Basta mover a alavanca para a esquerda e direita alternadamente a fim de fazer o corredor sair em disparada e, dependendo da prova, apertar o botão vermelho, como, por exemplo, no salto em distância. Na época, a ideia de que uma pessoa se cansaria fisicamente (e não apenas mentalmente) jogando um game era inusitada, mesmo que a canseira não valesse para todos. "A verdade é que os melhores jogadores jamais se matavam ou faziam força. Eles ganhavam ao mexer minimamente o joystick para os lados", disse Crane na entrevista publicada na **OLD!Gamer #1**.

KONAMI '88 (1988)

Os predecessores da saga olímpica da Konami foram lançados para uma grande variedade de plataformas, e *Konami '88* ficou só nos arcades, atrapalhando a popularidade no jogo. Justo esse, que pode ser considerado o melhor da série. Conhecido por *Hyper Sports Special* no Japão (dessa vez, sem qualquer licença), volta a fazer o uso da conhecida jogabilidade de três botões. Com o esquema de cada prova ser uma fase, a disputa olímpica se desenrola com atividades já exploradas, como 100 metros rasos, tiro com arco, tiro ao prato etc. – uma boa novidade é o revezamento 4 x 100 no atletismo, que tem o complicador da passagem de bastão para o próximo corredor. A diferença: a simpática aparência cartunesca dos atletas e efeitos de escala como o do salto em distância. Na corrida, a visão é lateral e, no momento do pulo, o atleta é visto meio de frente, com a torcida observando a performance.

SUMMER GAMES (1984)

Inicialmente lançado para o computador Commodore 64, permite que até oito jogadores disputem toda a Olimpíada ou provas selecionadas, podendo escolher a nacionalidade dos atletas, detalhe que não tinha nos primeiros jogos da Konami. Quatro incríveis anos depois, em 1988, a Sega adaptou o jogo para Master System. Parecia tarde demais? A Tec Toy não ligou para isso e lançou esse título com o nome *Jogos Olímpicos*... em 1994, já em ano de Copa do Mundo. A contracapa dizia em português: "Compita nas provas de ginástica olímpica, natação, salto ornamental ou atletismo. Os Jogos Olímpicos estão começando!". Começando? Já tinham terminado faz tempo...

TRACK & FIELD II (1988)

Como culpar a Konami por não adaptar o *Konami '88* para NES se a produtora lança no mesmo ano um jogo divertidíssimo como o *Track & Field II*? O nome da série, referente à modalidade do atletismo, aqui é uma mera grife, e há uma variedade de esportes pouco vista em jogos do gênero. Músicas empolgantes embalam o evento, que conta, entre outras provas, com canoagem, saltos ornamentais, esgrima, barra horizontal (da ginástica artística) e até taekwondo, que tinha estreado na Olimpíada de Seul, em 1988, ainda em caráter experimental. No modo versus com dois jogadores, além da esgrima e do taekwondo, dá para competir no braço de ferro, um esporte que não é olímpico. Isso não é nada. Se o jogador vencer as três provas em um mesmo dia no modo de competição, ganha o direito de disputar um dos dois eventos de exibição: asa-delta e uma modalidade de tiro em... mafiosos! Sério!

CAPCOM'S GOLD MEDAL CHALLENGE '92 (1992)

A Capcom fazendo jogo de esportes? Não é tão comum. *Capcom's Gold Medal Challenge '92* mostra que a produtora poderia investir mais nessa área. A Capcom adotou uma linha mais cartunizada dos atletas, lembrando o traço dos personagens de *Mighty Final Fight*. Como não se simpatizar com o corredor bufando depois do fim da prova ou quando a ginasta cai ajoelhada, em prantos, após errar o pulo? Além das habituais provas de atletismo, o jogo oferece levantamento de peso, salto sobre cavalo e cinco provas de natação, dando à modalidade um tratamento maior que o normal em títulos do estilo. Com tantas tranqueiras olímpicas modernas, jogue nem que seja dois minutos de *Capcom's Gold Medal Challenge '92*.

DECATHLETE (1996)

As versões de PlayStation e 3DO de *Olympic Summer Games: Atlanta 1996* se tornam uma ofensa depois de ver *DecAthlete*, arcade com a placa Sega Titan Video, que, por ser quase idêntica ao Saturn, permitia as mais incríveis conversões caseiras. Nada de figuras poligonais primárias aqui, e as dez provas do decatlo são disputadas por oito esportistas caricatos de diferentes nações, com aquele jeitão maluco que só a Sega sabe fazer.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD (1996)

Ausente nos 16-bit, a série olímpica da Konami voltou somente em 1996, no sistema onde tudo começou: no arcade, numa versão que só saiu no Japão com o nome *Hyper Athlete*. A adaptação caseira, para PlayStation, foi lançada nos EUA e Europa como *International Track & Field*, retornando com a famosa jogabilidade baseada especialmente no uso dos três botões. Sem grandes novidades nas 11 provas (dez de atletismo e uma de natação), a aparência poligonal é o grande atrativo, humilhando a pobreza gráfica e preguiça de *Atlanta 1996*.

BIOFORGE

Ficção científica finíssima em seu computador. E adventure também

Por Eric Fraga

BIOFORGE
- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Origin Systems
- **Desenvolvimento:** Origin Systems
- **Plataforma:** PC

"Interactive Movie 1". O título provisório de *BioForge* exprime o desejo dos desenvolvedores da Origin Systems, uma das mais respeitadas empresas de jogos para computadores dos anos 80: um filme interativo que narrasse seus acontecimentos como um videogame. O ano de 1995 era propício para a empreitada, pois vivíamos a plena explosão do então chamado kit multimídia nos IBM PCs. Um leitor de CD-ROM e uma placa de som eram adicionados aos já poderosos jogos do MS-DOS. Cenas reais, atores e diretores de fotografia eram o futuro, afinal teríamos a riqueza visual do cinema nos jogos eletrônicos, finalmente! Mas sabemos como isso terminou, não?

Você deve conhecer a Origin Systems. Duas franquias de sucesso – *Ultima* e *Wing Commander* – tiveram alta longevidade e vários títulos adaptados para os consoles da época, especialmente após a adoção do CD nos videogames. Mas *BioForge* muito provavelmente não desperta nostalgia na maior parte dos leitores. E isso é uma pena.

BioForge é um adventure, antes de mais nada. A ideia de ser um FMV foi considerada, mas – graças aos céus – descartada em prol de uma pequena revolução no campo da captura de movimentos e texturização de modelos, proposta pelo líder do projeto, Ken Demarest. Talvez o mais ambicioso da carreira do programador principal de *Ultima VII* e do primeiro *Wing Commander*.

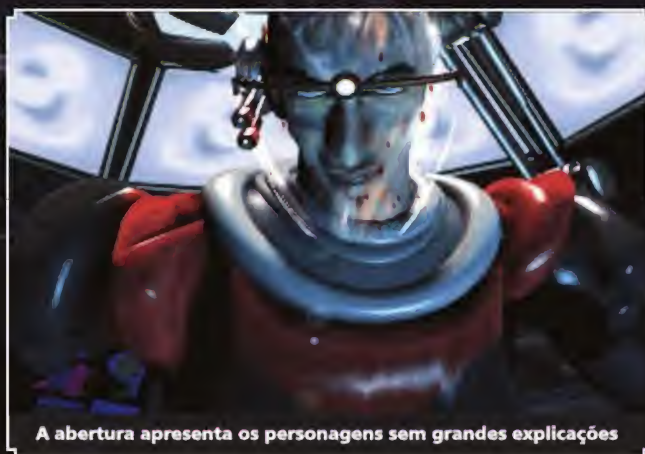
"ELES VÃO MUTILAR MINHA CARNE E TRANSFORMÁ-LA EM ALGO QUE NÃO É HUMANO."

Ao acordar numa cela como uma espécie de homem-ciborgue, a "Unidade Experimental AP-127" (ou somente "Lex", de acordo com o README.TXT), a sua enfermeira-robô, carregando uma ameaçadora agulha de injeção, insiste: "pacientes devem permanecer deitados. Recuperação é mandatória". Com frases curtas desse calibre, define-se o tom de ficção científica de *BioForge*. Clima este completado pelos efeitos sonoros espalhafatosos sonorizando cada mecanismo que se movimenta naquele robô – por sinal, seu primeiro inimigo a combater. A enfermeira robótica, após alguns sopapos, segue o script do jogo e termina esbarrando na porta da cela, formada por feixes lasers. Uma cajadada só: adeus enfermeira e o tíquete para sua liberdade, já que o curto-circuito do robô danifica a barreira laser que o impedia de sair. No enredo enigmático de *BioForge*, o protagonista acorda em um estado de amnésia e meio-robô; fugir de uma cela fechada é parte do instinto humano.

O modelo 3D de *BioForge*: um show tecnológico

Algo perturba o raciocínio do seu personagem. Um bipe, que parece ressoar em sua própria mente. "Há algumas passagens escritas no meu diário, mas eu não as escrevi. Será que este dispositivo grava os meus pensamentos? Alguma coisa não está certa." O dispositivo a que ele se refere está instalado no seu braço: é a sua interface, elegantemente construída para se misturar ao cenário – bem antes de jogos como *Dead Space*, que também procura estimular a imersão eliminando totalmente qualquer interface explícita. Pressione "J" no teclado e uma animação do modelo 3D inovador do seu personagem domina sua atenção: braço, tronco e rosto se movimentam harmoniosamente e ele "olha para o relógio". Era chocante na época, mas claro que um detalhe como esse, hoje em dia, seria banido: você perde o controle do seu personagem enquanto curte a animação.

Humor negro clássico: remover o braço de alguém só porque ele tem dois

Já tínhamos visto isso antes em *Alone In The Dark* – os modelos 3D com movimentação livre pelo cenário e animação fluida. Porém, em *Alone*, os objetos não tinham nenhuma textura. É como o *Star Fox* no Super Nintendo: a Arwing de Fox McCloud e todos os seus inimigos e objetos do cenário são apenas blocos geométricos lisos. *BioForge* foi o primeiro jogo da história a ter uma forma tridimensional constituída por objetos "não quadradões" e com texturas aplicadas – lembre novamente o survival horror e compare. O resultado foi chocante, uma vez que era possível manipular completamente aquele personagem que parecia realmente ter um esqueleto por dentro, tirando a impressão de oco das tecnologias anteriores.

A abertura apresenta os personagens sem grandes explicações

Na interface, enquanto manipula dispositivos, o mouse controla sua própria mão na tela – único momento de controle em que o teclado não é obrigatório. Você descobre, por sinal, que só possui três dedos quando aciona o seu autodiário pela primeira vez. Poder visualizar sua própria mão na tela é sensacional, imersivo mesmo – ainda que poucos 486s da época oferecessem poder de processamento suficiente para garantir a fluidez de movimento do seu enorme braço na tela. Mas

A tela tátil pode desativar as barras de força e visualizar o interior das celas

LEIAME.TXT

BioForge é um título exclusivo das últimas versões full do MS-DOS (5 e 6.xx). Mesmo. Nem sob a versão 7.0 do DOS que acompanhava o Windows 95 ele funcionava. Outro detalhe era o alto requerimento para a época no tocante da velocidade de leitura do CD-ROM: proprietários de drives single-speed ou mesmo 2x mal conseguiam passar da introdução. E não era possível instalar o jogo por inteiro no disco rígido. Um processador Intel 486 top de linha era o mínimo requerido, mas os movimentos de Lex só ganhavam fluidez se você fosse dono de um todo-poderoso Pentium. Quase 20 anos mais tarde, o DOS é história. Porém, preservada pelo famoso emulador DOSBox, que garante 100% do desempenho e estabilidade do início ao fim do clássico da Origin Systems, em qualquer versão recente do Windows. "Para imprimir este quadro, digite C:\> PRINT LEIAME.TXT e pressione [ENTER]. Insira o CD-ROM de *BioForge* na unidade D: agora".

o código era bom: o desempenho nas máquinas atuais, mesmo emulando (veja quadro "LEIAME. TXT") garante os 60 quadros por segundo tranquilamente.

Ao olhar para o modelo do seu personagem, você percebe, hoje, que algo lhe faltava: pixels. Mais deles. A aparência é detalhada,

O robô ameaçador é idêntico ao ED-209 do filme *Robocop*

porém embaçada por conta dos 320x200 típicos da época. Lex sangra e até manca: são os indicadores do seu nível de energia. E isso funciona melhor do que parece. O manual informa que, além do som indicando que seu pensamento foi gravado, uma luz amarela pisca em seu braço; porém, esse pixel amarelo é invisível 90% do tempo, justamente por conta da baixa resolução. Os movimentos, ainda que sejam rígidos – no melhor estilo *Resident Evil* – são charmosos para um meio-homem, meio-robô. Dizem que o melhor papel do ator austríaco Arnold Schwarzenegger foi viver um robô em *O Exterminador do Futuro*.

O mesmo vale para a abordagem estética de *BioForge*: o aspecto robótico causado pela natural limitação da época caía muito bem no visual da Unidade Experimental AP-127, obrigado.

A captura de movimentos, raridade nos anos 90 na indústria,

A viagem espacial do início já dá o tom de ficção científica

foi uma peça-chave do desenvolvimento de *BioForge*. A abordagem proprietária desenvolvida pela Origin permitia que um mesmo ator capturasse movimentos para diversos modelos fisicamente diferentes do jogo, como alienígenas, por exemplo. Ken Demarest explica o tamanho do desafio, numa edição especial da revista PC Format de 1994: "A quantidade de pesquisa para desenvolver *BioForge* foi ridícula, assombrosa mesmo. Simplesmente deixar os modelos 3D visualmente interessantes e ao mesmo tempo se movimentando como seres humanos foi um megadesafio. Eu acreditava que atores sintéticos em 3D seria uma tecnologia que a Origin aproveitaria bastante". Todo esse apreço e esforço é notado em cada cena, cada animação de *BioForge*. Na época, era um deleite convidar seus amigos donos de videogames para sua casa e poder mostrar-lhe "o futuro". É bem verdade que não aconteceu o "Interactive Movie 2" e isso contribuiu para elevar o status cult de *BioForge*.

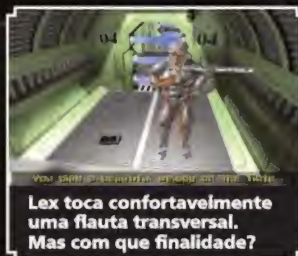
Não há música de fundo ininterrupta, ainda que boa música MIDI seja escutada durante momentos importantes por meio de sua SoundBlaster. Temas minimalistas e sempre muito dark: você não vai assoviá-los após levantar do computador, mas, ao ouvi-los, sentirá arrepios. A Origin preferiu manipular a ambiência também com efeitos sonoros caprichados que aproveitavam a extrema capacidade de armazenamento do disco óptico. Temos sempre um loop com sons ambientes sincronizados a lâmpadas falhando, centelhas elétricas e vozes informando coisas do tipo: "Aviso. Vazamento no reator. Sobrecarga". Para o amante da ficção científica, sim, uma voz computadorizada em loop pode ser música para os ouvidos. Aliás, o jogo tem uma dublagem surpreendente para a época dos

Cada ponto de vista de *BioForge* é uma obra de arte

FMVs. As vozes estão bem tratadas e a interpretação é até razoável, especialmente do antagonista Dr. Mastaba – que exibe um sotaque alemão em seu inglês. As mudanças de câmera, que são fixas, também refletem perfeitamente no posicional do áudio. Você percebe que o time de som de *BioForge* faria bom uso do padrão 5.1 em 1995 no MS-DOS, caso existisse suporte padronizado naquele sistema.

"NÃO DEIXEM QUE ELE CHEGUE AO SÍTIO DE ESCAVAÇÃO!"

Uma pesada porta no final do hall das celas o impede de fugir daquele lugar. Ao tentar abrir – a tecla espaço é o botão de ação – você descobre que é muito mais forte do que um humano normal, pois a porta cede. Uma falha elétrica acontece, e temos o primeiro minigame: uma simulação de um pequeno circuito elétrico do futuro, em que você deve ligar os pontos controlando sua mão com o mouse. Ao consertar o sistema que controla a porta, ela se abre e ouvimos vozes no circuito interno que deixam claro que você é o mocinho da história: o vilão, Dr. Mastaba, apresenta-se gritando "he must not reach the excavation site!". Muitos computadores e telas na sala: tudo interativo, ainda que aparentemente seja apenas parte do cenário. É um pouco do chamado "pixel hunting", tão presente nos adventures da LucasArts e Sierra. Mas nada muito obscuro nesse sentido como em algum *King's Quest*: desconfie de alguma coisa, aproxime-se e pressione espaço que a interação acontece. É inegavelmente mais imersivo o fato de os objetos com os quais se pode interagir não estarem brilhando, como se gritassem "ei, não explore; vem logo aqui" – como ocorre com frequência nos jogos mais moderninhos.

Acessando os computadores, você descobre pedaços do que aconteceu naquele lugar e, também, acessa informações aparentemente mundanas. "Registro de área, nível de segurança, Sala de Preservação Criogênica. Tanque de fluido criogênico precisa de abastecimento. Resposta: tanques criogênicos reabastecidos." Ou então "Robô #113 apresenta um detector de colisão com problemas. Resposta: detector de colisão substituído." Tais informações estão aos montes nos computadores e dispositivos, para serem lidas ou ignoradas pelo jogador. O fato é que, sua existência, contribui muito para a atmosfera e para a jogabilidade de *BioForge*. Os jogos de computador daquele tempo não tinham medo da indústria: se os designers quisessem, abracadabra – estava lá. Atualmente, excluindo um RPG como *Skyrim*, poucos jogos (nenhum?) colocam volumes tão grandes de texto ou o fazem de maneira altamente homeopática, durante telas de carregamento.

Recomendação importante: não saia de casa sem sua roupa espacial. Válido também para robóticos

Lex toca confortavelmente uma flauta transversal. Mas com que finalidade?

Quem decidir se dedicar a essa leitura enquanto joga será agraciado com um texto refinado. A diversão já começa nos manuais. São três livretos, sendo que um deles contém somente informações de arquivo sobre um personagem cultuado pelos fãs de *BioForge*: Caynan. É um prisioneiro, como você, no início do jogo. Lendo o tal arquivo impresso, você descobre que ele enlouqueceu ali dentro: era o maioral da segurança antes de alguma coisa grande acontecer. "Dr. Mastaba reconhece que não há Mondite mais leal do que eu. A menos que ele esteja me enganando, mais do que acho que já esteja" – diz em uma das páginas do seu diário pessoal, presente no livrinho. O potencial de *BioForge* reside no nível de dedicação do jogador: a literatura é excelente, há criatividade de roteirista de ficção científica em cada frase; dá gosto ler cada mensagem nos diários eletrônicos espalhados nas salas. Ocasionalmente, até uma senha essencial para sua jornada está perdida em meio a um enorme texto de um terminal... Torna-se estimulante a leitura dos textos nos computadores quando você sabe que, eventualmente, poderá encontrar alguma dica real para solucionar um enigma. Caso o jogador não disponha desse tempo, o autodiário funciona como um resumo dos acontecimentos para que *BioForge* não "estanque".

Mondite é o nome dado aos fiéis de uma espécie de religião de fanáticos opositores aos líderes do universo de um futuro distante. É a clássica história de ficção científica dark, que costuma desenvolver uma trama com cientistas obcecados, misturando seus objetivos científicos com algum tipo de crença religiosa extremista. No caso em questão, Dr. Mastaba mutila a turma de Mondites convencida a ser objeto de estudo prático. Em troca, seriam aumentados biologicamente, tornando-se super-humanos, talvez para lutarem contra seus

Procure ouvir o computador central: "Evite o uso de armas laser nesse elevador"

opositores numa possível continuação (veja quadro "*BioForge Plus*"). Como de costume, os indivíduos perderam a sanidade ou morreram ao longo dos experimentos.

É gostoso acompanhar o desenvolvimento da história em *BioForge*, enquanto se diverte com os enigmas. O gênio criador de *Ultima* e dono da Origin Systems, Richard Garriot, afirmou pouco antes do lançamento na revista PC Format Collector's Series Volume 1: "... o termo [filme interativo] está sendo aplicado a qualquer jogo que possui cenas em vídeo. Não é um filme interativo nem um jogo, se você clica em um ícone e senta para assistir a uma cena sem controle algum sobre o ator". Aplausos para ele! Designer de jogos: conte a história durante o jogo; mas seja cortês com a mídia. Cenas pré-gravadas muito longas não combinam com alguém segurando um controle (ou um teclado e mouse). Pelo menos, não tão bem quanto uma história contada por meio das ações realizadas pelo jogador. A história pode ser descartável; a jogabilidade, nunca. As poucas falas do seu personagem demonstram que há vida inteligente por baixo da mutilação. Em um momento clássico de *BioForge*, o jogador deve atacar algumas vezes um guarda, o Roland, que grita incessantemente "não, não, não", assustado com a figura de Lex. Ele se recusa a ativar um canhão – e você está decidido a derrubar uma nave carregada de soldados

Ser recapturado por "naves de resgate": hoje, não

dispostos a capturá-lo e causar um game over precoce (não há checkpoints, é salvar sempre ou salvar sempre). Após o "acerto" com Roland e o sucesso em abater a nave com o canhão, o NPC continua lá, assustado, sem aparente função. O jogo nada lhe informa, mas... Caso você decida bater mais no guarda, ele morre e Lex exclama: "uma pena eu ter sido obrigado a matá-lo. Mas, tenho de admitir: estou curtindo o silêncio". Os jogos atuais chamam isso de "escolha moral". Em *BioForge*, é apenas um momento irônico. Não se trata de reflexão. Simplesmente siga em busca do que interessa: a solução para o próximo enigma do jogo.

Carne, sangue e máquina se fundem no protagonista Lex

BIOFORGE PLUS

Aos poucos, Lex descobre traços do seu antigo eu. E, ao mesmo tempo, desenvolve um entendimento sobre sua nova fase. No final dos enigmas, temos um personagem decidido a ajudar a sua outra parte que não é somente robótica: há algo mais. Algo alienígena. O final do jogo deixa protagonista e antagonista voando pelo espaço, em busca de *BioForge 2* ou *BioForge Plus*. Primeiro, seria uma continuação completa, a partir do final do primeiro. Mas a ideia rapidamente mudou para uma expansão que teve seu desenvolvimento iniciado, sem o envolvimento de Demarest, pois andava empolgado demais com outra novidade da época. "Quando terminamos *BioForge*, eu havia me tocado que essa invenção maluca chamada de 'internet' era real. Tentei convencer a Origin e a EA que era hora de Ultima se tornar multiplayer. Naquele momento, não botaram fé em mim, então deixei a empresa e fundei minha própria companhia de jogos online", conta.

A introdução cinematográfica completa de *BioForge Plus* vazou na internet há pouco tempo e deixou milhares de fãs que assistem ao vídeo online com água na boca. Um segundo vídeo exibe um possível modo especial onde Lex apenas luta com oponentes em uma arena futurista, lembrando o modo "The Duel" presente na versão de *Golden Axe* do Mega Drive. Um dos oponentes é justamente a Nursebot, a enfermeira-robô, que repete as mesmas falas do primeiro jogo. Em meio ao combate, as frases de efeito, pelo visto, também fariam parte do charme da expansão: enquanto a enfermeira repete divertidamente fora de contexto coisas como "recuperação é mandatória, você deve permanecer deitado", Lex elegantemente acaba a conversa. "Está com medo de mim? Cale-se." Mas a autoconfiança de Lex não era a mesma da EA, que obrigou os desenvolvedores a produzirem uma "versão rapidinha" em dez semanas, prazo que pode ser considerado absurdo. A saída de Ken Demarest teria coincidido com o cancelamento de diversos projetos dele, incluindo a expansão de *BioForge*. Portanto, aparentemente pouca coisa foi completada. Há boatos de que o código-fonte de *BioForge Plus*, assim como arte conceitual e certamente os vídeos vazados, estariam nas mãos de fãs da Origin que tiveram acesso ao material em uma visita aos estúdios da EA Mythic em 2008 (hoje Bioware Mythic). De qualquer maneira, a propriedade intelectual pertence à Electronic Arts, que um dia há de alegrar seus fãs ressuscitando franquias como *Road Rash* e, com um pouco de sorte, *BioForge*. "Será que este dispositivo grava os meus pensamentos?"

"NÃO É DE SE ADMIRAR QUE HAJA TANTA LOUCURA POR AQUI"

"Cenários pré-renderizados". O que isso quer dizer na prática? Significa que teremos imagens com o "aspecto tridimensional", mas elas serão praticamente imóveis. Essa característica tornava-se uma vantagem: o artista tinha liberdade total para "pintar" cada ponto de vista. O nível de detalhes é impressionante, o que nos permite dizer com segurança uma frase adorada por dez entre dez jogadores de videogame: "os gráficos deste jogo são incríveis!" E são mesmo. Cada tela pode ser apreciada como um quadro pelo jogador. Quem jogou qualquer adventure daquele tempo nos PCs reconhece esta sensação: abrir uma porta, vencer um desafio e ter acesso a uma nova área. Ah, era muito prazeroso! Não somente pela vitória, mas pelo simples fato de poder apreciar um novo cenário que 99% das vezes era... refrescantemente lindo. Jogar adventures como *BioForge* era como passear numa galeria de obras de arte. Uma demonstração clara do poder de fogo propiciado pelo conjunto do hardware dos computadores da época, frente aos videogames. São muitas cores na tela, não dava para competir.

Além disso, alguns momentos marcantes do jogo apresentam animações surpreendentes resultantes de interações com o cenário, como uma cena em uma espécie de tumba com alienígenas nativos que Lex encontra no sítio arqueológico. Nesse lugar, o personagem remove a tampa

"Não sei quem sou, mas ainda piloto esta nave"

Manipular corretamente material criogênico pode lhe render um caminho livre de monstros

A síntese do perigo, o clima de ficção científica e os enigmas propostos para o jogador: lembra o elevador?

Cápsulas de hipersono violadas: melhor não descobrir o que houve

de um dos sarcófagos arremessando-a para o lado: a fluidez dos movimentos é total e as mudanças no cenário, tipicamente imutável, não têm o aspecto de que foram "remendados". No mesmo local, um alienígena surge da parede, arrebentando-a e pulando para lutar com você em busca de um acerto de contas. O próprio combate, se bem "coreografado" pelo jogador, cria momentos muito bonitos de se ver na tela. Porém, chegamos ao calcanhar de Aquiles de *BioForge*: a ação.

Ken Demarest admite à revista inglesa Edge, em 2009: "Ficamos surpresos ao descobrir que não é algo simples fazer com que o jogador perceba quando está realmente de frente para o inimigo". Em *BioForge*, você utiliza todo o teclado numérico para o combate. São socos e pontapés variadíssimos e em aparente câmera-lenta, tamanha é a fluidez dos movimentos. Há 24 combinações de socos e pontapés – provavelmente um exagero de opções para um jogo que, primariamente, é um adventure. Logo se percebe que os diversos golpes têm o mesmo valor: o jogador escolhe um soco que lhe agrada e segue com ele até o final, sem dificuldades. O criador do jogo também reconheceu que o negócio talvez não fosse oferecer tanto controle para o jogador. O contrário resolveria melhor: "Observando os *Zeldas* em 3D mais tarde, podemos perceber que a solução seria justamente tirar uma parte do seu controle, oferecendo algum tipo de trava na posição no seu oponente. Isso funciona", diz o criador de *BioForge*. É um fato: não se pode ter tudo.

Se você acha que todo jogo eletrônico que tem luta precisa ser igual a *Street Fighter II*, *BioForge* nunca será para você. De todo modo, a mecânica de batalha oferece um desafio rítmico: o famoso esmagamento de botões desanda sua luta por completo. O combate, digamos, "limitado e cadenciado", combina com a atmosfera de ficção, a proposta de exploração e soluções de enigmas que o universo de *BioForge* oferece. Não se apresse: ou deixará de ouvir o delicioso humor negro presente nos diálogos durante o combate. Entre os golpes desferidos de um lado ou do outro, escutamos de certo ser em estado terminal, de coloração azul e dono de um só braço: "Você tem dois braços. Um deve ser removido!" O detalhe é que você está desferindo golpes, nesse momento em particular, utilizando uma arma: o próprio braço dele que foi arrancado.

O visual arrebatador de *BioForge* convida o jogador a descobrir como se faz um filme interativo. De verdade

O combate pecou pelo repertório gigante de golpes

A Origin Systems acreditava no sucesso comercial do monstro tecnológico que foi *BioForge*. Mas ele não veio, contrariando as expectativas. O final inconclusivo, porém satisfatório, deixou os fãs desse jogo cult sonharem com uma possível continuação que nunca aconteceu. É um daqueles títulos com atmosfera tão rica e momentos tão marcantes que deixam uma marca na sua memória para sempre. A dificuldade do combate pode ser aliviada por meio da escolha do modo easy, uma boa pedida mesmo para os veteranos: as soluções inteligentes que fazem a história prosseguir no adventure não são afetadas. O jogo flui até o seu final do jeito que Richard Garriot e Ken Demarest sonharam: como um filme, só que interativo como um bom jogo de xadrez. "Eu sou Doutor Mastaba, seu criador. Sei que você tem muitas perguntas."

"Umm... aqui deve ser o açougue, digo, a sala de lobotomização"

POWER GLOVE

POWER GLOVE
- **Fabricante:** Mattel (EUA) e PAX (Japão)
- **Preço:** US$ 100 (nos EUA; inclula *Super Glove Ball*) e ¥ 10 mil (no Japão)
- **Sistema compatível:** NES/Famicom
- **Lançamento:** 1989
- **Slogan:** "Everything else is child's play" ("Todo o resto é brincadeira de criança")
- **Jogos compatíveis:** todos do NES; *Super Glove Ball* e *Bad Street Brawler* fizeram parte da linha especial Power Glove Gaming Series
- **Prometia:** recriar os movimentos da mão em tempo real em uma TV
- **Trouxe**: a criação de um meme antes da popularização da internet

O famoso acessório do NES marcou época, apareceu no filme O Gênio do Videogame, virou meme, mas só complicava as coisas

Por Douglas Pereira

Participação do acessório no filme *O Gênio do Videogame*

A Power Glove é fruto de uma daquelas ideias que ninguém deveria ter levado em frente. Nos dias de hoje, elas quase não existem mais, pelo menos no ramo dos videogames. Os investimentos em pesquisa e desenvolvimento são tão altos que se tornou muito difícil criar um hardware que seja rejeitado por todo espectro da indústria dos videogames. É claro, controles picaretas sempre existirão, mas isso não é nada. Na época que realmente importa para esta revista, o orçamento de pesquisa também era enorme... já o departamento de testes, definitivamente não tinha muitos recursos. Francamente, se houvesse um escritório onde, com apenas uma pessoa, cujo único trabalho fosse dizer: "Por que você está fazendo isso?", muito dinheiro teria sido economizado com a gloriosa Power Glove.

Ela é bem famosa, mas isso não quer dizer que, na prática, não fosse um acessório desastroso que falhou miseravelmente em qualquer quesito – especialmente por ter sido lançada em 1989, quando até os mendigos norte-americanos deviam ter um NES.

Que fique claro que, apesar de ser um acessório oficial e distribuído pela Nintendo, a empresa japonesa nada teve a ver com a produção do negócio. A Power Glove foi feita pela Mattel, a famosa fabricante de brinquedos, utilizando a tecnologia patenteada da Abrams Gentile Entertainment (AGE), com a ajuda de Thomas G. Zimmerman e Jaron Lanier, os caras que tinham criado a DataGlove, a primeira "luva de dados" disponível para consumidores finais. Na verdade, a Power Glove foi uma das primeiras a fazer a mesma coisa, com a diferença de usar componentes mais simples e baratos – uma indicação do que se devia esperar dela.

Botar aquilo para funcionar já não era muito simples, com um sensor triplo bizarro que devia ser fixado em cima e ao lado da TV. Em TVs grandes ou pequenas demais, a luva não funcionava do jeito que deveria – o que não significa que ela fosse perfeita nas condições ideais de uso. Além disso, se sua mão saísse do alcance da tela uma única vez, a descalibragem era quase certa.

A grande questão é: por que raios você iria preferir controlar seus jogos com movimentos esdrúxulos com sua mão direita (não havia modelo para canhotos), em vez de usar um d-pad e dois botões (que, inclusive, vinham na luva), tendo de inserir códigos sem sentido para que o acessório se adaptasse ao jogo em questão? A Power Glove servia para qualquer jogo já lançado, e uma sequência de comandos nos botões e no teclado numérico permitia selecionar um entre catorze programas – como eram chamados os mapeamentos de movimentos para cada estilo de jogo. Os resultados variam entre o regular e o horrível. Havia dois modelos de tamanho (médio e grande) para que o jogador medisse a mão na parte detrás da caixa. Devemos dizer que pelo menos ela serviu para o momento mais ironicamente engraçado do filme *O Gênio do Videogame*. "I love the Power Glove. It's so bad!" ("Eu amo a Power Glove. Ela é tão má!"), disse o antagonista Lucas Barton (Jackey Vinson), eternizando um meme que se espalharia tempos depois na internet. Foi a maior glória do acessório.

JOGOS QUE CAÍRAM COMO UMA LUVA

Todos os jogos do NES são compatíveis com a Power Glove, mas somente dois fizeram parte da linhagem especial Power Glove Gaming Series: *Super Glove Ball* e *Bad Street Brawler*. Ambos também podem ser jogados com o controle normal e só saíram nos EUA mesmo – nada no Japão, onde a Power Glove foi lançada e ficou sem nenhum jogo voltado para o acessório. Se a Power Glove não fosse uma fraude, a lista de títulos seria maior, já que outros foram cancelados. Veja na sequência o que saiu e o que não passou das promessas furadas nas revistas da época. Além desses, vale destacar *Manipulator Glove Adventure*, apenas citado nominalmente na revista Electronic Gaming Monthly #2, e *Maze Ball*, que aparece em algumas listas na internet sem mais detalhes.

BAD STREET BRAWLER

Também lançado para Commodore 64, Amiga, MS-DOS e ZX Spectrum (em uma versão em que ficou conhecido como *Street Hassle*), é um beat 'em up desastroso: a tentativa de variar a jogabilidade com a mudança de movimentos por estágio se torna uma limitação. Apesar de fazer parte da série de games com recursos da Power Glove, o manual do jogo não menciona qualquer atrativo diferente que a luva proporcionaria. E a história... é ridícula. O jogador controla Duke Davis, um ex-punk rocker que se tornou um artista marcial... Lamentável.

SUPER GLOVE BALL

Desenvolvido pela Rare, é uma espécie de *Arkanoid* em 3D com bom senso de profundidade. Somente com a Power Glove é possível, entre outras coisas, agarrar e soltar a bola que vai rebater e quebrar os ladrilhos. Vinha junto na caixa do Power Glove.

GLOVE PILOT (CANCELADO)

Descrito no guia The Hot Games como um jogo em que o jogador controla uma nave espacial em uma missão de seis mundos. Com a Power Glove, seria possível controlar o painel de controle da nave, coletar amostras do solo de planetas distantes e usar armas avançadas de combate. Também foi citado na EGM #2.

TERROR OF TECH TOWN (CANCELADO)

Ambientado em um mundo high-tech 3D futurista, o jogador poderia utilizar a Power Glove para, como uma garra de um robô, pegar unidades tecnológicas dos inimigos a fim de sobreviver.

YIE AR KUNG-FU (MSX)

Um dos jogos mais antigos de luta, *Yie Ar Kung-Fu* imortalizava a influência de Bruce Lee na imagem do flyer de arcade que lembra o mestre-mor das artes marciais. Mas, quando o título da Konami foi convertido para MSX e depois para Famicom, houve uma reformulação no quadro de lutadores, cenários e outros detalhes. O protagonista, o único personagem controlável pelo jogador e que se chamava Oolong no arcade, teve o nome trocado para Lee nas conversões domésticas. Daí sim. O problema é que a mesma imagem foi mantida na capa do MSX, e não fazia sentido a roupa do Lee (no jogo, ele não usa camisa) e aqueles oponentes aleatórios ao fundo.

A JORNADA DE UM GUERREIRO

O ano era 1989. Com três episódios lançados e às vésperas de sair o quarto jogo de *Dragon Quest* no Japão, o primeiro título da série aterrissava nos EUA com um nome diferente. Teve de ser *Dragon Warrior* porque a marca *DragonQuest* (sem espaço mesmo) já pertencia a um RPG de papel e caneta da Simulations Publications. Desenvolvido pela Chunsoft, o jogo publicado pela Enix no Japão contou com a publicação da própria Nintendo nos EUA. Era comum a Nintendo publicar títulos de estúdios achegados, como HAL Laboratory e Intelligent Systems, nem tanto de produtoras third-parthies. Nesse processo de localização, além da censura de referências religiosas e melhorias gráficas no jogo, a capa norte-americana manteve o duelo do guerreiro com um dragão, mas tem um estilo mais sério. Considerando a fama que possui hoje Akira Toriyama, o designer de personagens do jogo, é impensável imaginar que atualmente alguém abriria mão desse traço tão característico e também visto em *Dragon Ball* e *Chrono Trigger*.

O PODER DO COMPACT DISC

O formato que parecia muito precoce na geração 16-bit, como o Sega CD deixou muito essa impressão, mostrou-se fundamental para o PlayStation. Mais espaço de memória, mais liberdade.

AMOSTRA DA VARIEDADE

Exibindo uma diversidade de jogos muito maior do que o lançamento realmente trouxe, esta parte da caixa se dá ao luxo de mostrar títulos não tão pop, como *Omega Boost* e *Um Jammer Lammy*.

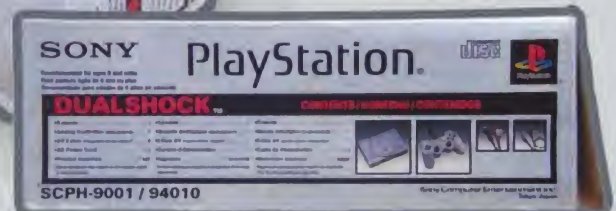
PREPONDERÂNCIA DO DUAL SHOCK

Originalmente, o controle do PlayStation não possuía alavancas analógicas. Depois da versão com alavancas Dual Analog Controller, enfim veio o Dual Shock, que, além dos analógicos, possui a função vibratória rumble.

ACESSÓRIOS, ACESSÓRIOS, ACESSÓRIOS...

Aqueles periféricos que talvez muitos nem sabem da existência: mouse, adaptador multitap, cabo para S-Video... Esta parte é útil para encher a paciência dos vendedores para provar que tais acessórios são reais.

O INDISPENSÁVEL... EM TRÊS IDIOMAS

Além do console, evidentemente, o pacote incluía apenas um controle, cabo de áudio e vídeo e cabo de energia. Tudo isso informado em inglês, francês e espanhol. Nada de português, claro, pois o videogame não foi lançado oficialmente no Brasil.

PLAYSTATION (SCPH-9001)

O que era para ser o add-on do SNES tornou-se o console líder do mercado. O PlayStation, da Sony, foi um sistema duradouro com um acervo de games incompatível com o tempo disponível para jogar todos os títulos. Não que fosse perfeito. Para ajustar erros de planejamento e baratear o aparelho, a Sony lançou várias atualizações com pequenas modificações. Vamos ver o que os lados da caixa da linha SCPH-900X do PlayStation, a última antes da chegada da versão diminuta PSone, contam sobre essas mudanças.

KILLER INSTINCT

DEAD MEAT

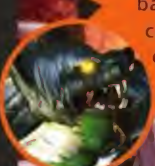
Até hoje, a Nintendo tem a fama de ser uma empresa que preza pela moralidade e bons costumes. Mas, nesta propaganda do *Killer Instinct* de Game Boy, jogo da Rare publicado pela Nintendo, prevalece o mau gosto. Trocando em miúdos, o que vemos: um açougue que vende os restos mortais dos lutadores em cortes especiais para um banquete exótico. Se você for vegetariano, a revista já acabou. Se você tiver estômago, veja todos os itens do cardápio. E, se você for um canibal, estas duas páginas são um prato cheio de piadinhas infames de duplo sentido.

VAI UM KILLER INSTINCT AÍ, FREGUESIA?
Com uma cara de que está sendo ameaçado de morte para sorrir, o açougueiro parece tenso. Não seria melhor abrir uma barraca de *Mortal Kombat* ou *Eternal Champions*? Esperamos que ele tenha cortado a carne com luvas, porque as unhas parecem de um mecânico.

FRALDINHA DO SABREWULF
Ao comprar esta bandeja, você leva carne de lobo ou carne humana?

COXÃO DURO
Jogar a versão portátil com o Super Game Boy no SNES é dureza. Com a adaptação normal para o console 16-bit, isso não fazia muito sentido, mesmo que com o uso do acessório o jogo ficasse mais colorido – e sem sangue.

FRALDINHA DO FULGORE
Sem brincadeiras, por favor. E... desde quando um ciborgue tem carne?

PEITO DA ORCHID
"Brisket o'Orchid" é o que está escrito. A Nintendo é uma empresa inocente. Claro...

ULTRACOMBO DO COMBO
O boxeador T.J. Combo é o único lutador presente no jogo de Game Boy que teve a carne poupada nesta propaganda.

Enjoy it wherever you go!

Killer Instinct™

IS NOW ON GAME BOY®!

BIFE DO THUNDER
Uma das machadinhas que talvez retalharam o lutador deve estar ali no fundo.

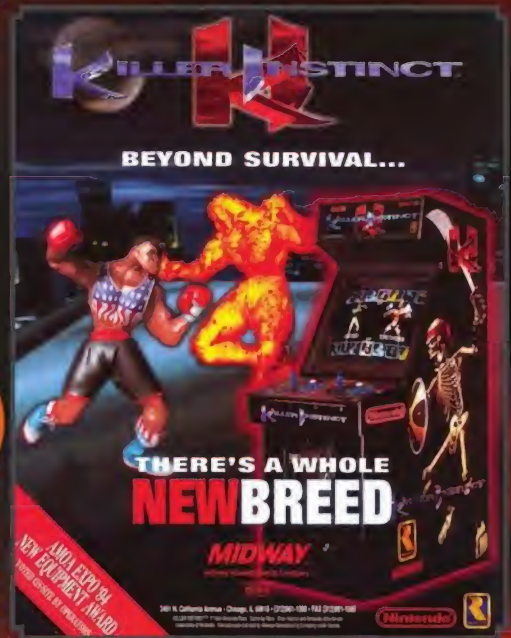
CARNE DE SEGUNDA
Não que eles tenham esquecido na propaganda. Cinder e Riptor ficaram de fora da carnificina no Game Boy. O flamejante Cinder renderia um suculento bife bem passado, e a cauda do velociraptor humanoide Ritpor daria uma bela rabada.

CARNE MOÍDA DO GLACIUS
Uns 20 minutos no forno micro-ondas devem descongelar esta carne glacial.

COSTELETAS DO SPINAL
O quê? Conseguiram encontrar algum pedaço de carne no Spinal?

Play It Loud™

FILÉ DO JAGO
Vai saber se o filé não foi cortado com a própria espada do personagem.

JOGUE ALTO
A série de propagandas "Play it Loud" buscava atrair para a Nintendo a imagem de produtora de videogames dos adolescentes radicais, coisa que a Sega conseguiu emplacar com o Mega Drive nos EUA. Som no talo, skates, alta velocidade, adrenalina... isso era o que os comerciais mostravam.

O PRIMEIRO INSTINTO DA RARE

Donkey Kong Country, do SNES, foi o primeiro jogo da Rare na parceria com a Nintendo, certo? Errado! Muitos podem se esquecer disso, mas veio antes o arcade de *Killer Instinct*. Sim, havia um arcade de *Killer Instinct*, que foi lançado em outubro de 1994 nos Estados Unidos. *DKC* saiu em novembro daquele ano. A versão caseira de KI, sem as cenas em Full Motion Video e enormes reduções na qualidade gráfica, viria em agosto de 1995.

OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA
EDITORA
25 Anos
EUROPA
7 898945 173865
www.europanet.com.br